

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ALEX SARAIVA MAMEDES

**ANÁLISE DA EFICIÊNCIA DE RECURSOS SUBJETIVOS NO *DESIGN*
DE PERSONAGEM**

Belo Horizonte – MG
2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ALEX SARAIVA MAMEDES

**ANÁLISE DA EFICIÊNCIA DE RECURSOS SUBJETIVOS NO *DESIGN*
DE PERSONAGEM**

Monografia final apresentada à Universidade Federal de Minas Gerais, como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Luis Moraes Coelho

Co-orientador: Prof. Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte – MG
2019

ALEX SARAIVA MAMEDES

**ANÁLISE DA EFICIÊNCIA DE RECURSOS SUBJETIVOS NO DESIGN
DE PERSONAGEM**

Monografia final apresentada à Universidade Federal de Minas Gerais, como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Belo Horizonte, ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Luis Moraes Coelho (orientador)

Prof. Antônio César Fialho de Sousa (co-orientador)

Prof. Daniel Leal Werneck (examinador)

AGRADECIMENTOS

Meus mais profundos agradecimentos vão ao meu pai Geovani e à minha mãe Lorena, o apoio, força, amor e carinho que eles me deram foram, são e serão sempre fonte da minha motivação e perseverança. Aos meus queridos orientadores Luis Coelho e Antonio Fialho, que estiveram presentes e dispostos a me auxiliar durante toda a pesquisa. As orientações e conselhos deles foram essenciais para que eu não me perdesse ao longo do processo. Minha gratidão vai também aos meus amigos e colegas de curso com quem conversei e busquei conselhos sobre esta pesquisa durante meses. Agradeço do fundo do coração a todos que participaram do questionário criado para esta monografia, em especial àqueles que participaram das muitas fases de protótipo e compartilharam o questionário por mim.

RESUMO

Refletindo sobre os recursos possíveis para se construir um *design* de personagem, esta pesquisa se dedicou a buscar entender como determinados tipos de recursos se comportam quando aplicados a uma construção de personagem que busca, através deles, estimular reações específicas nas pessoas com as quais esse personagem irá interagir. Para isso foi elaborada uma metodologia que almejou controlar a quantidade e os tipos de mensagens que um determinado personagem transmite. Foram criados personagens e questionário inéditos e específicos para esta monografia, a fim de analisar a relação entre as pessoas e os personagens.

Palavras-chave: *design* de personagem, construção visual de personagem, *design*, personagem, interações subjetivas, formas gráficas, simbolismo, projeto visual de personagens.

ABSTRACT

Reflecting on the Character Designer's toolbox, the present The intention behind this work was to try to understand how a specific character design tool influences the perception of a given character that was created to stimulate a particular reaction from the people who see it. A research methodology was created for that purpose, enabling the ability to control the quantity and type of message that a specific character transmits. The creation of a questionnaire and unprecedented characters made possible the analyses of the relationship between these characters and the people who interacted with it.

Keywords: character design, visual character construction, design, character, subjective interactions, graphic forms, shapes, symbolism, visual design of characters.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	02
2 O QUE É CHARACTER DESIGN.....	04
3 UM ESTUDO SOBRE DESIGN DE PERSONAGENS.....	04
4 FORMAS COMO SÍMBOLOS.....	09
4.1 Quadrado e retas.....	12
4.2 Círculo e curvas.....	14
5 RELATÓRIO DA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS.....	15
5.1 Personagem A.....	15
5.1.1 O que se espera do Personagem A.....	16
5.1.2 Progressão do Personagem A.....	17
5.2 Personagem B.....	21
5.2.1 O que se espera do Personagem B.....	21
5.2.2 Progressão do Personagem B.....	22
6 RELATÓRIO DA ELABORAÇÃO DO QUESTIONÁRIO.....	25
6.1 Perguntas do Questionário.....	27
7 AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS DO QUESTIONÁRIO.....	35
7.1 Primeiro segmento de perguntas: Personagem A.....	37
7.2 Primeiro segmento de perguntas: Personagem B.....	41
7.2 Segundo segmento de perguntas: Personagem B.....	46
8 CONCLUSÃO.....	50
REFERÊNCIAS.....	52

1 INTRODUÇÃO

A função de um designer de personagens é essencial para a produção de um filme de animação. A dificuldade de encontrar fontes de informação que nos permitam aprofundar no assunto, instruir-nos e aperfeiçoar nossas capacidades de criar um forte projeto visual de personagem torna o trabalho do *designer* de personagens uma árdua tarefa.

Buscando por informações que levem a uma compreensão maior acerca do tema, logo nos deparamos com a utilização de algumas ferramentas que dependem da subjetividade do espectador para serem bem sucedidas e causarem os efeitos esperados. Atributos de um bom *design*, como clareza de leitura, boa relação entre formas e contrastes, funcionalidade e coerência são importantes, mas muitas vezes o *designer* precisa buscar por mais do que isso. Um dos caminhos que ele pode seguir é o de potencializar recursos que - através de símbolos, metáforas conceituais, visuais e associações -, possam ser articulados para tentar despertar alguma interação entre o espectador e determinado personagem. Este caminho leva não apenas a uma maneira de transmitir visualmente uma carga potencialmente complexa de informações como também uma oportunidade poderosa de tornar o personagem único.

A fim de exemplificar o tipo de ferramenta que pretendemos abordar, tomemos o personagem do filme *UP – Altas Aventuras*, da Pixar. O protagonista do filme, o idoso Carl, foi projetado utilizando formas básicas quadradas, o que, além de outras funções, serve como metáfora para algumas características do personagem que irão defini-lo como indivíduo.

“Carl é uma caixa, um tijolo pesado, devido a quão atolado no chão ele está. Depois da morte de sua esposa, ele se fechou para o mundo a sua volta. Então ele está com a cabeça fechada, bem quadrado. Impenetrável. Irremovível. Sua alma está pesada. É fácil perceber que ele passou por muita coisa.” (MUÑOZ *apud* HAUSER, 2009, p. 40, tradução livre).

Esta pesquisa nasceu justamente de reflexões acerca deste tema. A ideia de uma ferramenta visual dependente da interação subjetiva do observador com o

personagem nos parecia intrigante. Portanto, o intuito foi o de pesquisar os efeitos que o uso específico de uma ferramenta com essa natureza pode produzir no observador e, caso seja realmente percebido, o quão forte seria esse efeito.

Para atender a esse propósito, a monografia foi estruturada em três partes, sendo a terceira a principal. Na primeira, são apresentadas algumas das ferramentas de *design* de personagem que foram utilizadas como exemplos do tipo de recurso que o trabalho buscou compreender. Elas são expostas por meio de citações de *designers* de personagens que trabalham na indústria de animação, e são acompanhadas de análises apoiadas em fontes teóricas que corroboram o pensamento envolvido em seu uso e elaboração. Na segunda parte, essas ferramentas são colocadas em prática na criação de dois personagens exclusivamente projetados para a monografia. Todo o processo de criação foi exposto em um relatório que indicou como e com quais objetivos eles foram criados e que tipo de reação do observador se espera deles. Fazendo uso desses personagens, por fim, chegamos à terceira fase, em que foi construído um questionário que foi apresentado ao maior número de pessoas possível através da *internet*. Acompanhado dele, havia imagens dos personagens criados para esta pesquisa. Neste questionário havia algumas perguntas que provocavam o participante a refletir sobre o que elas sentiram e entender em relação ao personagem apresentado.

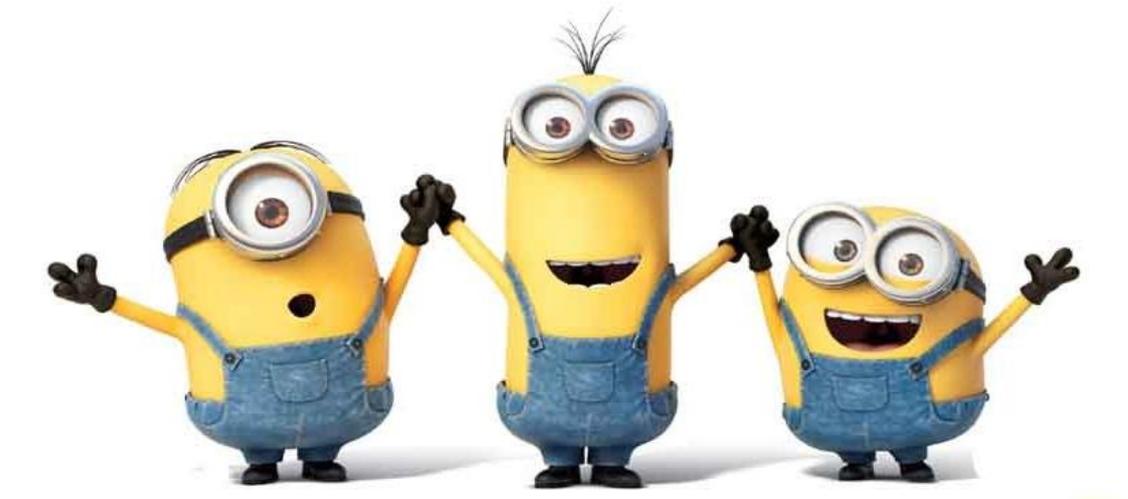
Em um momento final, as informações coletadas pelo questionário foram avaliadas. É necessário esclarecer que não existe sucesso ou falha para a pesquisa, pois o intuito é exclusivamente avaliar os resultados e documentá-los, mesmo que sejam inconclusivos. Assim, mesmo que não se chegue a uma resposta determinante, a própria reflexão sobre as ferramentas utilizadas pode vir a servir como uma informação a ser considerada pelo *designer* de personagens.

2 O QUE É CHARACTER DESIGN

O que é design? Eu diria que é a organização de formas. Se eu fosse resumir design de personagens especificamente, diria que é 'gerar uma personalidade com sentimentos através da utilização de formas (SILVER. 2017, p. 12, tradução livre).¹

Stephen Silver (renomado designer de personagens que trabalhou em projetos extremamente bem sucedidos como *Kim Possible* e *Os Pinguins de Madagascar*) enuncia, na citação acima, as formas como elementos primordiais na construção de um personagem. Para entender o que ele está falando, basta recorrer a sua memória e pensar em dois personagens visualmente muito semelhantes, mas que se diferenciam e se afirmam como personagens distintos unicamente através da variação, em termos de proporções, das formas utilizadas para construí-los.

Figura 1 – Minions



Fonte: *Internet* - Disponível em <https://bit.ly/2H0hgSY>. Acesso: 16/06/19

3 UM ESTUDO SOBRE *DESIGN* DE PERSONAGENS

O estudo acerca do tema *design* de personagens é complexo, principalmente se você tenta entender as razões de certos *designs* serem efetivos em conquistar o

¹ Texto original: "What is design? I would say it is 'the organization of shapes'. If I were to sum up character design specifically, I would say it is 'generating a personality with feeling through the organization of shapes'."

público para o qual foram destinados enquanto outros não têm o mesmo êxito. Essa complexidade vem da dificuldade de se precisar quais exatamente dentre as muitas características envolvidas em um determinado personagem estão de fato contribuindo para essa efetividade ou para a falta dela. Para ilustrar isso, observe a imagem abaixo:

Figura 2 – Carl e Ellie



Fonte: Imagem extraída do livro
The Art of Up (HAUSER, 2009, p. 39)

É nítido que em um dos personagens as formas quadradas são predominantes em sua construção visual enquanto no outro as formas que dominam são as arredondadas – observe como são contrastantes nesse sentido as cabeças deles. É claro que o conjunto todo é formado pela união dos muitos elementos visuais utilizados na construção dos personagens, e todos eles contribuem para definir o impacto visual causado e a mensagem transmitida. Contudo, é importante compreender que, para o artista que os projetou, essa unidade foi formada aos poucos, pois cada um desses elementos foi precisamente escolhido por ele. A imagem apresentada como exemplo aqui é, na verdade, um desenho conceitual - isto é, um desenho criado como uma proposta visual para um determinado personagem. É comum ver desenhos conceituais como esse serem utilizados

amplamente em processos de criação de personagem. É através de diversas explorações como essa, cuja finalidade é experimentar diferentes versões de um mesmo personagem, que se chega a um resultado final que seja mais compatível com o conceito original dos personagens e com a função para o qual eles foram criados. Na imagem abaixo é possível ver um exemplo disso:

Figura 3 – Explorações Carl



Fonte: Compilação extraída do livro *The Art of Up* (HAUSER, 2009).

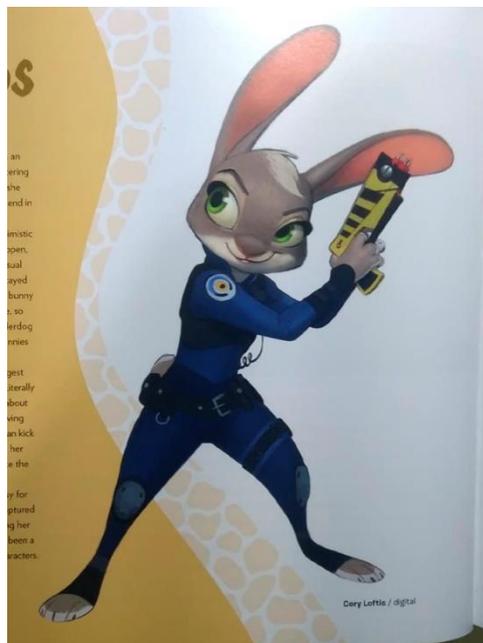
Perceba que são nessas explorações que a conjuntura de elementos que forma o personagem é testada. Por exemplo, será que se construirmos um determinado personagem utilizando predominantemente cores quentes seria melhor do que se utilizássemos mais cores frias? A resposta para essa pergunta vai depender da função e descrição daquele específico personagem e da informação visual que o elemento de *design* em questão, no caso as cores, traz.

O critério utilizado para escolher uma ou outra versão de um personagem está fundamentado exatamente na contribuição individual de cada elemento utilizado para construí-las e o resultado do conjunto formado por esses elementos.

Algumas dessas escolhas são de natureza objetiva, como podemos observar no comentário feito por Cory Loftis, diretor de criação de personagens para o filme *Zootopia* (Disney, 2016):

Nós não podíamos usar couro, então o cinto no uniforme de Hopps é feito de Kelvar, com pesadas bolsas de nylon. O resto do uniforme dela é neoprene, para que ela esteja confortável em todos os tipos de climas e condições de *Zootopia* (JULIUS, 2016, p. 30, tradução livre).²

Figura 4 – Judy Hopps



Fonte: Imagem extraída do livro
The Art of Zootopia (JULIUS, 2016).

Ao ler a citação acima, fica claro que por motivos impostos pelo contexto da narrativa para a qual a personagem Judy Hopps foi criada, a utilização do elemento “couro” não era uma escolha que o *designer* de personagem poderia fazer. Ou seja, um fator objetivo desempenhou um papel importante na tomada de decisões necessárias para se construir visualmente o personagem em questão. No entanto, o artista responsável pelo projeto visual do personagem pode também ter de recorrer

² Texto original: “We couldn’t use leather, so the belt on Hopps’s uniform is made out of Kevlar, with heavy nylon pouches. The rest of her uniform is neoprene so that she will be comfortable in all the types of weather and condition of Zootopia”

a outro tipo de recurso para fazer certas escolhas, pois algumas delas estão intimamente ligadas a uma característica subjetiva. Para analisar isso, atentemo-nos à outra nota retirada do mesmo livro, sobre a mesma personagem:

Figura 5 – Olhos de Judy Hopps



Fonte: Imagem extraída do livro
The Art of Zootopia (JULIUS, 2016).

Com o desenvolvimento da história, a personalidade de Hopps se tornou mais inocente e otimista, o que influenciou o seu design. Sua face se tornou mais aberta, seus olhos ficaram mais redondos e brilhantes. (JULIUS, 2016, p. 30, tradução livre)³.

³ As the story evolved, Hopps's personality became more optimistic and naive, which influenced her design. Her face became more open, her eyes got rounder and brighter

Essa citação é perfeita para exemplificar como um conceito subjetivo pode afetar visualmente o *design* de uma personagem. Pelo fato de a personagem Judy Hopps ser otimista e inocente, foi decidido fazer o rosto dela mais aberto e tornar seus olhos mais arredondados e brilhantes do que as de suas versões anteriores, criadas durante o processo de exploração. Mas o que garante que esses recursos surtirão o efeito desejado no público? Por que fazer os olhos da personagem mais arredondados e brilhantes fez com que a impressão que tivéssemos dela fosse a de alguém inocente e otimista?

Algumas das respostas para essa pergunta residem no estudo dos símbolos. Já outras são obtidas ao se analisar a realidade à nossa volta. Por exemplo, crianças e, principalmente, bebês possuem proporcionalmente olhos maiores dos que os de adultos. Um olho grande em um personagem tende a transmitir a impressão de inocência devido a uma associação subconsciente com essa característica dos infantes, que são naturalmente inocentes. Mas como saber se a audiência, o público que irá se relacionar com esse personagem através de um filme, jogo ou qualquer outro veículo, está respondendo a recursos visuais como esse, que dependem de uma interação subjetiva?

É com o intuito de tentar analisar esse comportamento que esta pesquisa foi realizada.

4 FORMAS COMO SÍMBOLOS

Esta pesquisa tem como intuito analisar a efetividade dos recursos visuais mencionados acima, que se valem de uma interação subjetiva entre o personagem e aquele que o vê. Para fazer isso é necessário focar a atenção em apenas um dos recursos de *design* presentes no projeto visual de um personagem.

Como dito acima, um artista que esteja criando um personagem precisa fazer uma série de escolhas que serão incorporadas ao *design* através do emprego de recursos visuais. Assim, ele tenta fazer com que sua criação transmita visualmente, de maneira clara e objetiva, qual é o papel dela dentro do contexto em que está

inserida. Muitas vezes também é esperado que a fisionomia de um personagem, suas vestes, suas particularidades físicas, as formas gráficas com as quais foi construído, narrem quem é aquela figura, qual é a sua personalidade, seu temperamento.

O desenvolvimento visual de um personagem é construído por meio da utilização de diversas ferramentas de *design* que podem produzir soluções que dependam ou não de soluções encontradas antes, criando muitas possibilidades de combinações e resultados diferentes. Por isso é tão difícil analisar com perfeita exatidão o os efeitos do emprego de um determinado recurso de *design* na interpretação final que uma pessoa vai ter desse personagem ao olhar para ele.

Devido a essa interferência ruidosa de efeitos gerados, individual e coletivamente, pelos diversos recursos de *design* utilizados no projeto visual de um personagem, seria quase impossível levar à luz da análise um personagem finalizado, se o objetivo dessa análise fosse o estudo individual dos efeitos de um único recurso. Essa dificuldade seria ainda maior se esse personagem estivesse inserido em uma narrativa como um filme animado, por exemplo, pois a dimensão e quantidade de interferências geradas pelo contexto seriam muito maiores.

Para esta pesquisa, foi tomada a decisão de simplificar a análise de duas maneiras. A primeira delas foi limitar o estudo a um único recurso: as formas gráficas de construção do personagem. A segunda foi criar um personagem exclusivamente para essa pesquisa, para que ele fosse completamente inédito para todos os participantes e para que pudéssemos controlar da maneira mais precisa possível o número de recursos de *design* com pretensões de gerar efeitos no observador.

Portanto, o recurso escolhido para projetar os personagens para essa pesquisa foram as formas gráficas (o que Stephen Silver chama de “Shapes”, como visto no item 2 desta monografia). Muitas vezes, o processo de criação de um personagem começa com a escolha e utilização dessas formas, como pode ser observado na fala do *designer* de personagens Cory Loftis, em uma entrevista:

Para quase todo design eu começo com uma forma. Usando qualquer cor, eu começo a apenas bloquear formas que funcionam para o problema que estou tentando resolver. Uma vez que eu encontre uma forma com a qual eu esteja

satisfeito, eu começo a aplicar cores e valores até que meu design comece a emergir. É aí que eu realmente começo a desenhar. Adicionando detalhes, definindo formas e refinando o design geral. A qualquer ponto do processo eu pondero entre o que está ficando legal na tela e o que a tarefa pede. Mas eu não diria que eu começo um design com um plano ⁴(LOFTIS, 2010.Tradução Livre)⁵.

A escolha da forma gráfica a ser utilizada também é uma questão importante. Muitas vezes essa seleção é feita com a intenção de associar a forma ao personagem que com ela será construída. Mais à frente, na mesma entrevista citada anteriormente, Cory Loftis exemplifica seu processo de criação através do uso de formas gráficas:

Se me for pedido para que crie o design de um assaltante, formas que vêm à mente são onduladas, curvas, formas contorcidas para alguém que pode se contorcer para fora de situações difíceis. Formas ondulares também sugerem caudas, gatos... gato assaltante... Talvez agora eu tenha algo [...] ⁶(LOFTIS, 2010. Tradução livre)⁷.

Na citação acima, fica claro que a forma curvilínea escolhida foi utilizada com a intenção de transmitir visualmente uma sensação que estaria associada ao personagem sendo criado. O *designer* a escolheu através da associação de curvas com a natureza “escorregadia” do personagem em que estava trabalhando. Mas é perigoso confiar apenas em sua própria percepção individual, quando relacionado ao tipo de influência que uma determinada forma causa.

A fim de entender melhor de onde vêm as diferentes impressões que uma forma visual pode causar naqueles que a observam, o *designer* de Personagens pode empregar seus esforços no estudo dos símbolos e da psicologia. Embora não seja o objetivo desta pesquisa adentrar profundamente nestas questões, ela se

⁴ On almost every design I start with shape. Using almost any color, I'll just start blocking in shapes that work for the problem I'm trying to solve. Then once I have a shape I'm happy with, I start layering color and value until my design starts emerging. That's when I really start drawing. Popping details, defining form and tweaking the overall design. At every point in the process I weigh what's currently looking sweet on the screen against the requirements of the task. But I wouldn't say I go into the design with a plan

⁵ "characterdesign.blogspot", Disponível em < <http://cory-loftis-interview.blogspot.com>>. Acesso em: 12 de Junho de 2019.

⁶ If I get a character request for a burglar, shapes that come to mind are wave shapes, curves, "wiggly" shapes for a guy who can wiggle out of tough situations. Wave shapes also suggest tails, cats... cat burglar... I'm on to something maybe.[...]

⁷ Idem.

utiliza de informações obtidas através da investigação dos efeitos simbólicos causados por determinadas formas gráficas para estabelecer seu discurso. A natureza da relação entre a mente humana e os símbolos pode ser mais bem compreendida através do trabalho do renomado psicólogo Carl G. Jung.

[...] a mente humana tem a sua história própria e a psique retém muitos traços dos estágios anteriores da sua evolução. Mais ainda, os conteúdos do inconsciente exercem sobre a psique uma influência formativa. Podemos, conscientemente, ignorar a sua existência, mas inconscientemente reagimos a eles, assim como fazemos às formas simbólicas – incluindo os sonhos – por meio do qual se expressam (JUNG, 2008, p.138).

Para manter a pesquisa mais objetiva, no entanto, o estudo dos assuntos referentes aos símbolos foi restringido de maneira a atender unicamente as necessidades da pesquisa. Essa investigação foi construída a partir da definição de duas formas básicas específicas e os aspectos a elas associados. As formas são o círculo e o quadrado, apoiadas por linhas curvas e linhas retas, respectivamente. O principal problema de se apoiar na descrição simbólica de uma forma é a natureza versátil e ampla de significados que qualquer dado símbolo carrega.

[...] Pois um símbolo escapa a toda e qualquer definição. É próprio de sua natureza romper os limites estabelecidos e reunir os extremos numa só visão. Assemelha-se à flecha que voa e que não voa, imóvel e fugitiva, evidente e inatingível. As palavras serão indispensáveis para sugerir o sentido ou os sentidos de um símbolo; mas lembremo-nos sempre de que elas são incapazes de expressar-lhes todo o valor (CHEVALIER, 1998, p.XIII).

4.1 Quadrado e retas

O quadrado é uma das figuras geométricas mais frequentes e universalmente empregadas na linguagem dos símbolos. É um dos quatro símbolos fundamentais (CHAS, 28), juntamente com o centro*, o círculo* e a cruz*(CHEVALIER, 1998, p. 750).

O quadrado é um símbolo muito presente no campo de *design* de personagens. Sua utilização é comumente motivada pela sugestão de peso e estabilidade que a forma parece causar ou transparecer para o observador.

Figura 6 - Stoic



Fonte: Imagem extraída do livro
“The Art of How to Train Your Dragon” (ZARNEKE, .2010, p.80.)

Como chefe de sua tribo Viking, Stoick precisa ser alto e carregar um ar de força e autoridade acima e além de todos os demais personagens humanos do filme. O Character Designer Nicolas Marlet transmite isso ao estabelecer as fundações de Stoick como uma larga e poderosa forma quadrada⁸(ZARNEKE, .2010, p.80.)

Para esta pesquisa, o quadrado foi utilizado como forma geométrica que evoca a sensação de estabilidade, firmeza.

O quadrado é uma figura antidinâmica, ancorada sobre quatro lados. Simboliza a interrupção (ou parada), ou o instante antecipadamente retido. O

⁸ As the chief is his Viking tribe, Stoick must stand tall and carry an air of strength and authority above and beyond all other human characters in the film. Character Designer Nicolas Marlet conveys this by establishing Stoick’s very foundation as a large, hulking square shape

quadrado implica uma ideia de estagnação, de solidificação; e até mesmo de estabilização na perfeição [...] (CHEVALIER, 1998, p.750).

4.2 Círculo e curvas

Em oposição à forma quadrada escolhida para ser utilizada nesta pesquisa, escolheu-se o círculo: "O movimento livre e fácil é circular, arredondado[...]" (CHEVALIER, 1998, p.750). . Naturalmente, o círculo pode ser facilmente associado a uma bola, algo que pode facilmente ser levado à condição de movimento. Uma roda, algo que rola. Contudo, embora essa associação seja facilmente feita, o círculo parece ser uma forma amplamente mais complexa em seus sentidos do que a forma abordada anteriormente, o quadrado.

Portanto o círculo é considerado em sua totalidade indivisível [...] O movimento circular é perfeito, imutável, sem começo nem fim, e nem variações; o que o habilita a simbolizar o tempo. Define-se o tempo como uma sucessão contínua e invariável de instantes, todos idênticos uns aos outros [...] (CHEVALIER, 1998, p.250).

Apesar dessa ampla carga simbólica que a forma circular carrega, é com o intuito de tornar a pesquisa mais objetiva que aqui ela foi utilizada unicamente com a intenção de sugerir movimento ou, pelo menos, mais movimento do que a sua opositora, a forma quadrada.

A ideia é utilizar o contraste entre as duas formas básicas apresentadas, o círculo e o quadrado, e analisar quais efeitos e sensações elas causam às pessoas que a virem aplicadas na construção de um personagem. Tendo o movimento como fator de oposição entre elas, o círculo foi utilizado para ser predisposto à locomoção enquanto o quadrado, resistente a ela. Algo similar ao conceito utilizado para relacionar os personagens do filme *UP!* (Peter Docter, 2009).

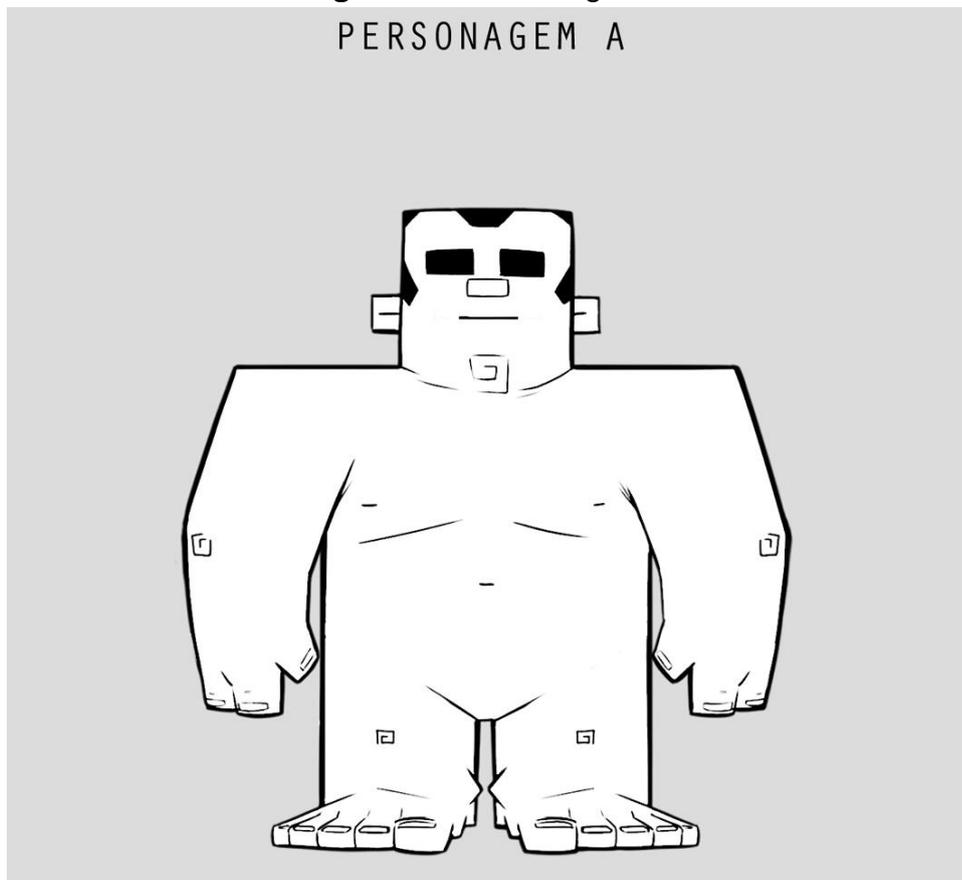
[...]A maioria dos personagens dinâmicos próximos ao Carl – Dug, Russel, The Bird e Ellie – tem curvas. Eles meio que estão rolando, sem equilíbrio, se movendo para frente. E então vem o Carl, com pouca tendência à mudança.

Ele é o quadrado que todos esses círculos precisam empurrar para que ele comece enfim a fazer mudanças ⁹(HAUSER, 2009, p.19).

5 RELATÓRIO DA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS

5.1 Personagem A

Figura 7 – Personagem A



Fonte: Criação do Autor

O primeiro dos dois personagens criados para esta pesquisa foi construído majoritariamente através de formas quadradas e retangulares. Não apenas isso, também se evitou o uso de curvas em sua construção, incluindo postura e expressão.

⁹ Most of the dynamic characters surrounding Carl – Dug, Russel, the Bird, and Ellie – have curves. They are sort of rolling, off-balance, moving forward. Then here comes Carl, least likely to change. He's the square that all of those circles have to push so that he can actually start making changes

Buscando a maior objetividade possível na análise de algo tão intangível como um recurso de *design* totalmente fundamentado no campo da subjetividade, a linha guia primordial da construção dos projetos visuais dos personagens utilizados nesta pesquisa foi a redução de elementos que pudessem sugerir uma leitura mais complexa deles. Portanto, para o personagem A, foi utilizada a conjunção de formas quadradas e retangulares, auxiliadas por linhas retas. Não há nenhuma linha curva ou círculo no desenho do personagem. Sua postura firme e retilínea segue essa diretriz, assim como os elementos constituintes da face: boca, sobrancelha e nariz.

Como premissa, também foi descartada a ideia de adicionar roupas e adereços ao personagem. O objetivo era fazer com que a leitura simbólica das formas quadradas fosse mais relevante em um primeiro contato visual com a figura. Para isso, tentamos deixar todo o resto o mais neutro possível. Sua postura, sua expressão facial e corporal, em conjunto com a ausência de vestuário, busca ao máximo destacar a percepção formal da figura. É importante para a pesquisa que a leitura inicial do personagem seja mais influenciada pela carga simbólica das formas que o compõem do que pela adição de elementos que sugiram contextos, como roupas, pose e estado emocional.

5.1.1 O que se espera do Personagem A

Esta pesquisa não almeja um resultado específico, pois o objetivo é realmente analisar o que as pessoas leem ao ver um determinado personagem. Mas os critérios que guiaram a criação do personagem apresentado acima foram definidos com o propósito de sugerir a percepção (uma impressão à primeira vista de que tipo de personagem ele é, seu temperamento e comportamento) de que ele seja associado às qualidades carregadas pela forma quadrada: a impressão de que ele seja um sujeito estagnado, conservador em suas atitudes, com pouca disposição ao movimento, pesado.

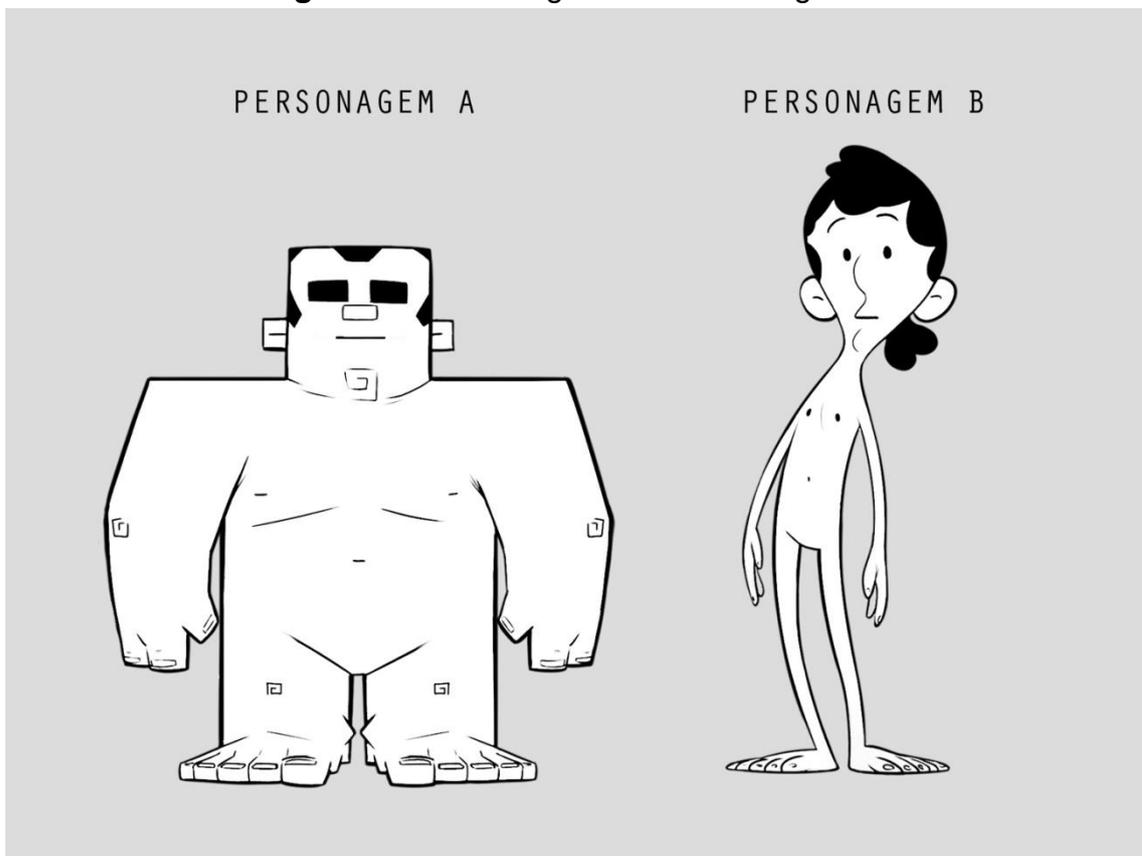
A razão dessa expectativa vem do fato de que houve um esforço para limitar os recursos de *design* que informassem algo sobre ele, enquanto a aplicação da forma quadrada e de suas derivadas foi exagerada para explicitar a estrutura da figura (incluindo o espaço negativo de sua contra-forma).

5.1.2 Progressão do Personagem A

Os personagens criados para esta pesquisa, no entanto, não foram apresentados às pessoas unicamente através de uma imagem. A ideia é que exista uma progressão dessa apresentação, exatamente para que se tenha mais terreno para analisar como um determinado personagem é interpretado por aqueles que o veem e observar até que ponto a influência das formas gráficas utilizadas em sua construção é relevante para a leitura que se faz dele.

Sendo assim, após apresentar a primeira imagem de um deles, segue-se então uma nova imagem, agora contendo os dois personagens juntos. O propósito é estimular as pessoas participantes, que não tenham tido a capacidade de fazer uma leitura do personagem apresentado inicialmente, a avaliá-lo mais uma vez, esperando que a presença de um segundo personagem desperte, por comparação, uma percepção palpável dele.

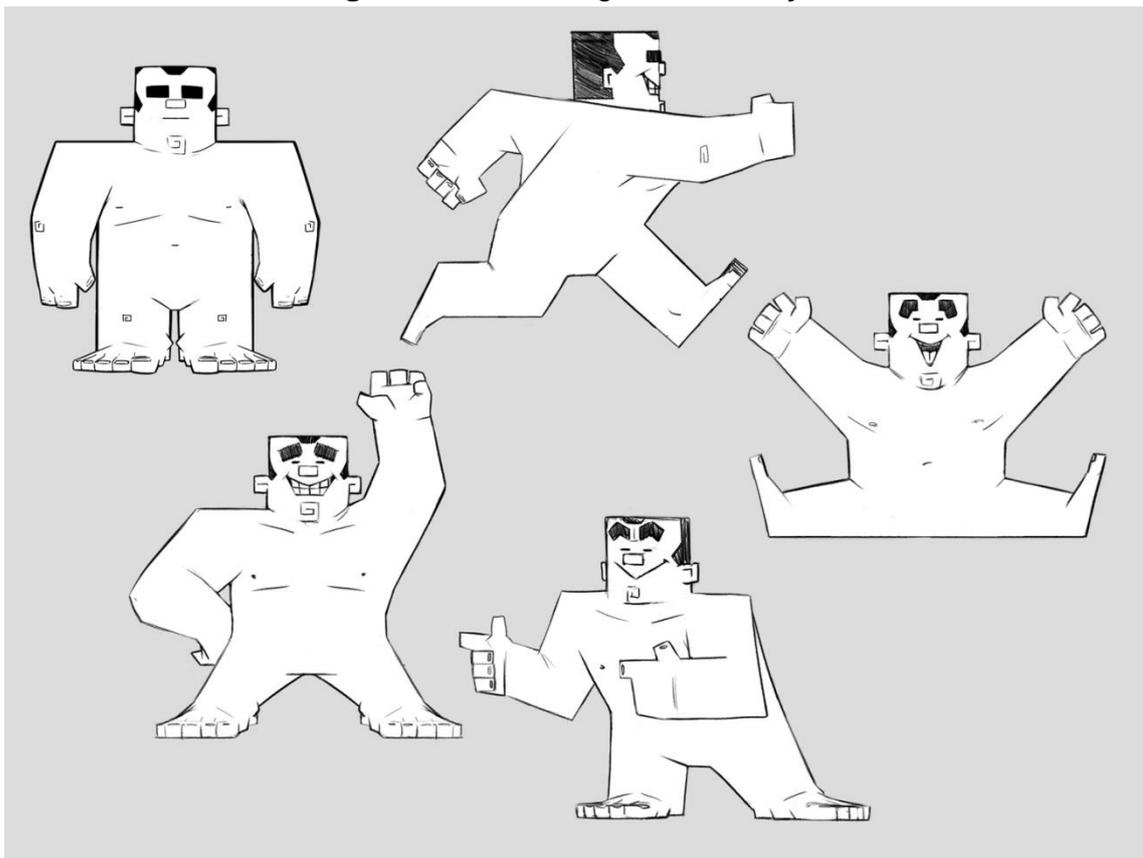
Figura 8 – Personagem A e Personagem B



Fonte: Criação do autor.

Supondo que a um participante da pesquisa tenha sido apresentado à imagem do Personagem A (Figura 7), ele será impelido a expressar qual é a percepção que ele tem desse personagem. Caso ele não tenha sido capaz de fazer nenhuma leitura a partir desta única imagem, ele então será confrontado com a segunda imagem (Figura 8) para que uma nova oportunidade de avaliação seja concedida, agora não apenas sugerida pela figura do personagem A, mas também pela comparação entre ele e o Personagem B. Não apenas isto, esta segunda etapa proporciona também a possibilidade de que se registre uma alteração da leitura inicial que se tenha feito do Personagem A. Ou seja, caso o participante tenha de fato tido a impressão de que o Personagem A seja alguém de característica estável, estagnada, será que essa impressão muda quando ele é colocado ao lado de outro personagem?

Figura 9 – Personagem A - Atuação



Fonte: Criação do Autor

Em seguida, o participante se deparou com a imagem acima. Aí está, na verdade, algo que foi uma questão que exigiu bastante reflexão. A partir dessa

etapa, o personagem passa a ser apresentado de maneira mais contextualizada, contrariando a neutralidade das imagens anteriores. A decisão a ser tomada neste ponto era: confirmar as características envolvidas nas formas básicas do personagem através do contexto? Ou contrapô-las nesse sentido?

Considerando que, já na primeira imagem, os participantes tivessem absorvido as influências causadas pelas formas gráficas de construção do personagem, foi decidido aplicar o contexto no caminho contrário para que fosse possível a análise da força que essa influência teria, a fim de perceber o quanto dela sobraria ao fim do experimento.

Portanto, enquanto a apresentação neutra do personagem (Figura 7) abre espaço para que a influência simbólica da forma comunique algo sobre ele, agora esse espaço seria contraído pela contraposição de sugestão que as poses oferecem: o personagem representa graficamente um quadrado, mas suas atitudes são a antítese disso.

É importante salientar que, apesar de elaborar poses que representem o oposto do que simboliza a forma quadrada, a lógica de construção formal foi mantida: não foi usada nenhuma curva ou círculo no desenho das poses. Por mais estranho que isso pareça, a impressão de movimento foi criada sem o auxílio de recursos gráficos (linhas curvilíneas) que corroborassem para isso.

Figura 10 – Roupas Personagem A



Fonte: Criação do Autor

Por fim, houve uma última adição de contexto através da exposição de uma imagem que revelasse as roupas do personagem, como o intuito de sedimentar quem é esse sujeito e como ele se comporta.

Através dessa sucessão progressiva de exposições para os participantes, foi analisada a receptividade das características atribuídas ao personagem pelas formas gráficas que serviram de base para a sua construção e a maneira com que elas deixam ou não de perder sua força de influência à medida em que são confrontadas por contextos de natureza contrária.

5.2 Personagem B

Figura 11 – Personagem B



Fonte: Criação do Autor

O segundo personagem criado para essa pesquisa foi elaborado segundo as mesmas diretrizes e metodologia do primeiro. Dessa vez, a base para sua construção gráfica foi o círculo e as curvas. Novamente, aplicou-se essa restrição formal a todas as etapas, incluindo postura e expressões.

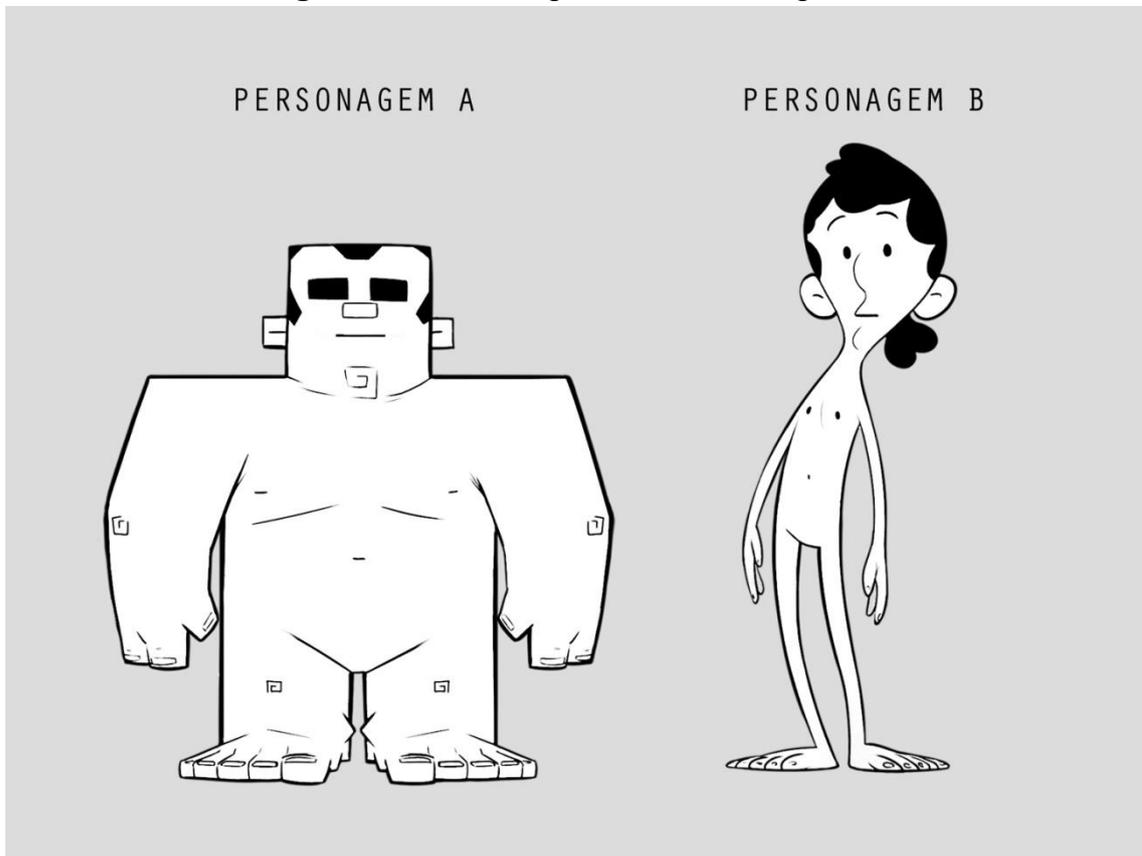
5.2.1 O que se espera do Personagem B

Como discutido no tópico 4 deste documento, o círculo é uma forma mais complexa de se trabalhar, com o objetivo aqui proposto, do que o quadrado. Embora seja uma forma que sugira a sensação de movimento, essa parece não ser a sua carga simbólica mais forte, e, ainda assim, está associada a uma forma específica de movimento. Portanto é natural que uma primeira leitura dele seja mais inconclusiva do que a do Personagem A.

Esperava-se que, principalmente quando apresentado em conjunto com o personagem A para explicitar suas oposições formais (entre o quadrado e o círculo), ele transmitisse a impressão de ser um sujeito aberto e receptivo, disposto ao movimento e à mudança de convicções.

5.2.2 Progressão do Personagem B

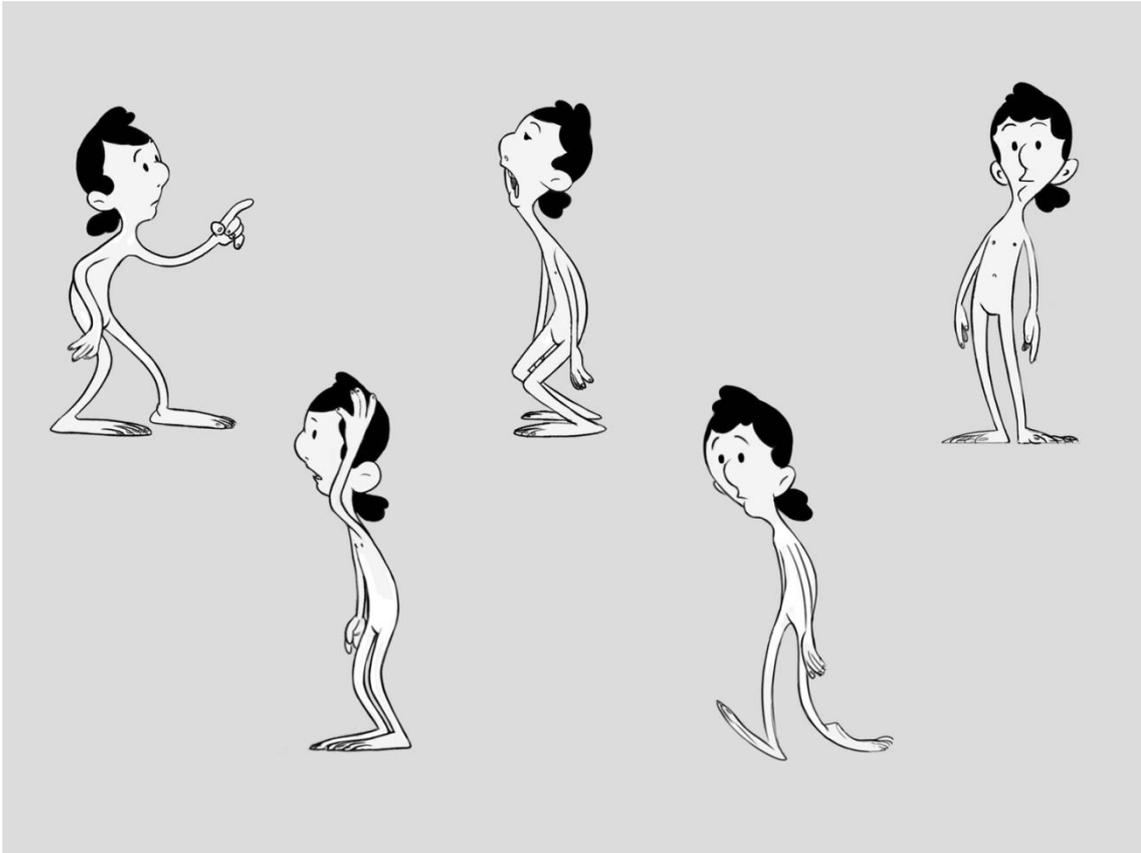
Figura 8 – Personagem A e Personagem B



Fonte: Criação do autor.

Aplicou-se também à progressão de apresentação do Personagem B a mesma metodologia elaborada para o Personagem A. Primeiramente ele foi exibido sozinho – como na Figura 11 –, e, em seguida, ao lado do outro personagem. O objetivo foi exatamente o mesmo: observar se a primeira impressão mudava no momento em que houvesse a comparação entre eles; e, caso não houvesse uma leitura inicial clara, analisar se a exposição em dupla conseguia estimular alguma interpretação do personagem pelos participantes da pesquisa.

Figura 12 – Personagem B - Atuação



Fonte: Criação do Autor

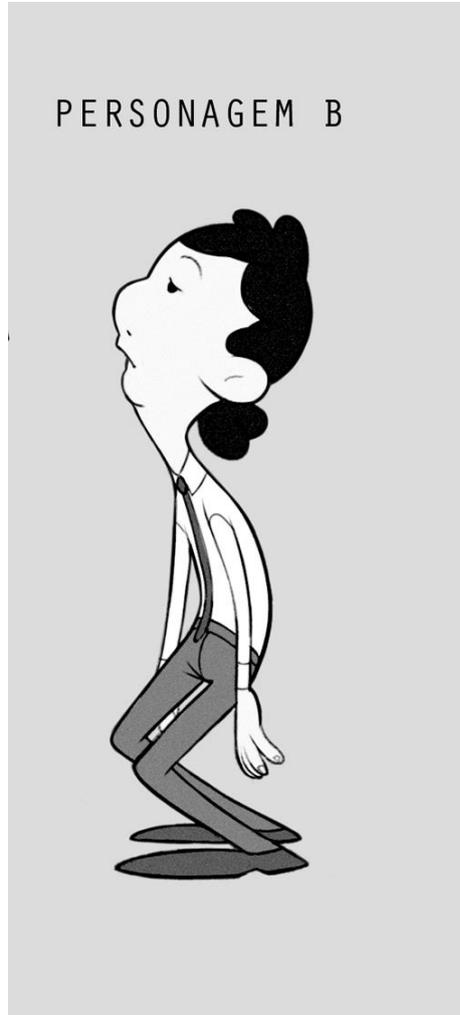
Da mesma maneira como aconteceu na elaboração das apresentações do Personagem A, as poses dispostas na imagem acima seguem o vetor oposto daquele indicado pelas formas que construíram o personagem em questão. Enquanto os círculos e curvas se revelam como formas que sugerem mais movimento do que as formas quadradas e linhas retas, as expressões corporais do Personagem B insinuaram letargia, movimento contido, lentidão.

Houve a preocupação de tentar espelhar ao máximo possível as poses de um personagem em relação às do outro, na tentativa de manter ambos em um ponto de comparação equivalente para os participantes da pesquisa (considerando a complexa tarefa que representar um personagem exige).

Assim como na apresentação de poses do Personagem A, aqui também se seguiu a mesma lógica de manter a diretriz de restrição formal imposta à criação do Personagem B: o empenho em evitar construções de desenho feitas através de linhas retilíneas e formas quadradas. Ou seja, um paradoxo similar ao da questão

anterior, mas dessa vez residindo na tarefa de representar estabilidade e inércia através de recursos visuais que, a princípio, caminham na direção oposta.

Figura 13 – Roupas Personagem B



Fonte: Criação do Autor

A conclusão aqui é a mesma: apresentar uma versão final do personagem, envolto por contextos que contradizem em essência o que a construção gráfica do personagem tenta indicar. Em mesma equivalência, o objetivo é observar como essa justaposição de recursos de *design* contraditórios se comportam diante da visão e interpretação do observador. Confrontam-se aqui indicações subjetivas com objetivas, a fim de observar qual é a relação de peso delas na percepção final do personagem pelos participantes da pesquisa.

6 RELATÓRIO DA ELABORAÇÃO DO QUESTIONÁRIO

Para analisar a percepção que as pessoas têm ao observarem os personagens descritos no tópico anterior, esta pesquisa se valeu de um questionário elaborado especialmente para ela.

O questionário foi criado através da plataforma de formulários do *Google*¹⁰.

Uma das ferramentas mais úteis do *Google Docs*, ainda que pouco conhecida, é o gerador de formulários. Essa opção facilita a criação de questionários, pois automatiza o processo de *design* da página e traz vários estilos de perguntas pré-construídos. A ferramenta de formulários do *Google Docs* é bem versátil e pode ser usada para construir avaliações de algum produto ou serviço, cadastros de pessoas, pesquisas de opinião e até mesmo testes de conhecimento (WATANABE, 2011)¹¹.

Com essa ferramenta, foi possível a elaboração de um questionário específico para a pesquisa em questão. O método de construção do formulário obedeceu a uma diretriz básica: apresentar em etapas os personagens criados para a pesquisa e estimular, através de perguntas, a manifestação individual de cada participante em relação ao personagem exposto, buscando compreender o que o participante interpretava dele e que tipo de impressão estava sendo causada.

Em todas as perguntas sobre os personagens, há o mesmo conjunto de respostas, como demonstrado na Figura 14.

¹⁰ É uma empresa multinacional de serviços online e softwares que hospeda e produz diversos serviços e produtos baseados na internet

¹¹ "Como criar formulários no Google Docs" in *Tecmundo*. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/computacao-em-nuvem/10484-como-criar-formularios-no-google-docs.htm>> Acesso em: 12 de Junho de 2019.

Figura 14 – Respostas

- Acomodado, Inerte. Tendência a permanecer na zona de conforto.
- Aberto a novas experiências, expansivo. Sempre em movimento.
- Não consigo inferir nada sobre a personalidade dele.

Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

O objetivo das respostas oferecidas como opção foi oferecer uma alternativa sintetizada o suficiente para que se encaixasse com a interpretação que os diferentes participantes da pesquisa pudessem vir a ter sobre os personagens (buscando sempre, obviamente, expressar as características simbólicas das formas com as quais os personagens foram construídos).

A primeira alternativa, “Acomodado, Inerte. Tendência a permanecer na zona de conforto”, reflete as qualidades do quadrado e das construções com linhas retas. Como pode ser observado, no entanto, essas qualidades foram traduzidas para algo mais próximo do que seria a descrição do temperamento de uma pessoa, substituindo “estabilidade” por “acomodado”, por exemplo.

Já a segunda das opções de resposta, “aberto a novas experiências, expansivo. Sempre em movimento.”, está associada à ideia conceitual carregada pelo círculo e às construções gráficas com linhas curvas.

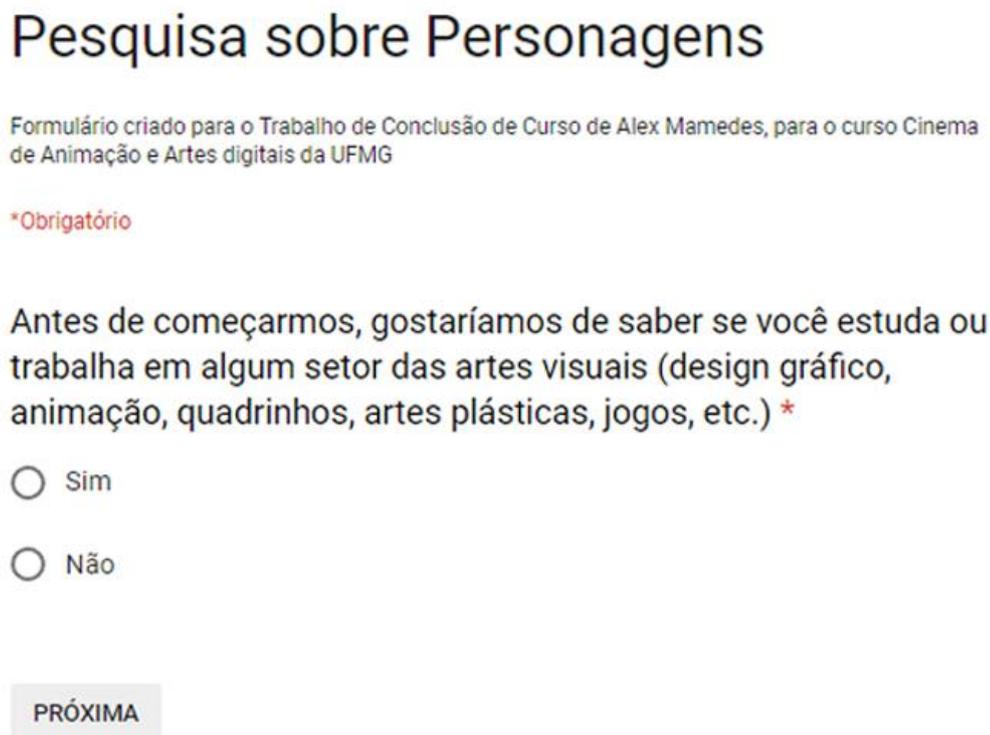
A última das alternativas está ali para oferecer a opção de expressar a falta de interpretação em relação ao *design*. Essa opção parece essencial, especialmente nas primeiras etapas de apresentação do personagem, em que, de um ponto de vista de projeto visual, toda a informação transmitida por ele é comunicada através de uma via subjetiva entre observador e desenho.

Houve muita reflexão sobre a possibilidade de adicionar ao grupo de respostas uma opção em que o participante poderia escrever precisamente qual é a interpretação que ele viesse a ter sobre o personagem apresentado, para o caso de nenhuma das duas primeiras alternativas refletirem propriamente sua impressão sobre os personagens. No entanto, depois de alguns testes com o questionário, foi observado que esse recurso estava servindo como um convite à criação de

sugestões alternativas por parte do participante. Aconteceu de – durante testes com o questionário ainda em fase de protótipo, quando havia um campo para que se escrevesse qual era a impressão causada pelos personagens –, muitas pessoas se sentiram motivadas a criar uma personalidade ou basear-se em experiências próprias para defini-la. Isso estava movendo o participante da posição de reação para a de ação, o que não condizia com a proposta da pesquisa. Sendo assim, foi definido que seriam mantidas apenas as três respostas da Figura 14.

6.1 Perguntas do Questionário

Figura 15 – Pergunta 1



Pesquisa sobre Personagens

Formulário criado para o Trabalho de Conclusão de Curso de Alex Mamedes, para o curso Cinema de Animação e Artes digitais da UFMG

*Obrigatório

Antes de começarmos, gostaríamos de saber se você estuda ou trabalha em algum setor das artes visuais (design gráfico, animação, quadrinhos, artes plásticas, jogos, etc.) *

Sim

Não

PRÓXIMA

Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

A função da primeira pergunta foi identificar o possível conhecimento prévio do participante acerca da psicologia das formas. Não que isso fosse afetar muito o resultado geral do questionário, mas considerou-se que o campo de conhecimento do participante com algum setor das artes visuais fosse identificado, principalmente

caso a quantidade de respostas pendesse muito expressivamente para um dos lados ou para o outro.

Figura 16 – Pergunta 2

Pesquisa sobre Personagens

*Obrigatório

Escolha um Número *

02

20

VOLTAR

PRÓXIMA

Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

A princípio, a segunda pergunta parece não fazer muito sentido, mas ela foi essencial de um ponto de vista metodológico. As opções aqui serviram para separar diferentes segmentos do questionário, embora eles fossem absolutamente idênticos, exceto pelo fato de que um solicita respostas sobre o Personagem A e o outro, sobre o Personagem B.

Decidiu-se por escolher números aleatórios para fazer essa divisão pois, como foi mencionado acima, a apresentação dos personagens se dá em etapas, e é de extrema importância que o participante não tivesse conhecimento das etapas seguintes antes de responder qualquer uma das perguntas. Para evitar que isso acontecesse, duas medidas foram tomadas.

A primeira dessas medidas foi habilitar a opção oferecida pela própria ferramenta de formulários da *Google*, que albergou o questionário desta pesquisa, ao impedir que um participante, utilizando um mesmo e-mail, respondesse mais de uma vez o formulário. Ou seja, para que se tivesse acesso ao formulário, foi preciso efetuar *login* em uma conta *Google*. Embora essa escolha tenha certamente limitado

o número de respostas, ela garantiu a integridade das respostas recolhidas, o que era de suma importância.

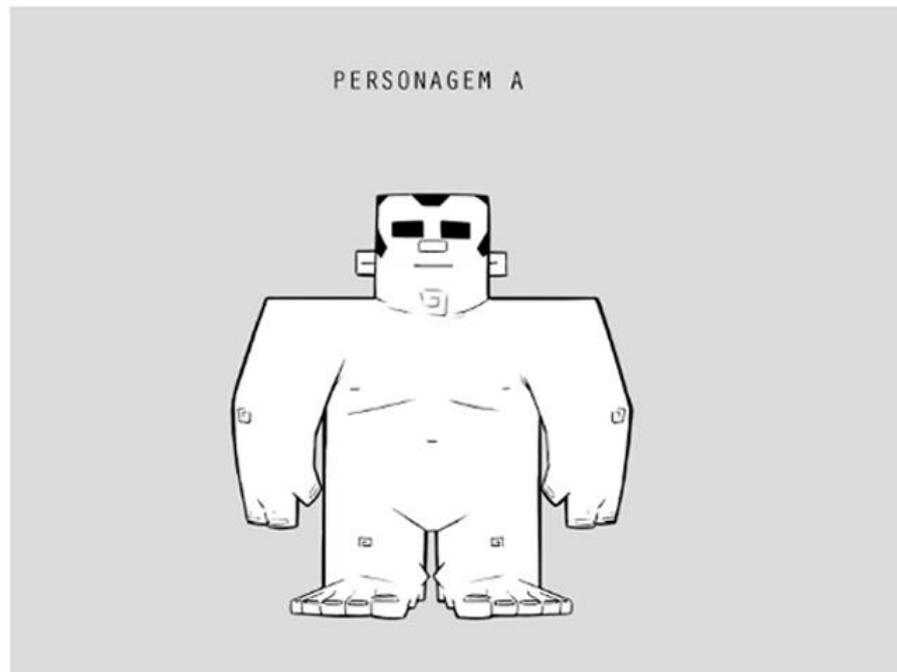
A segunda medida foi habilitar a pergunta seguinte do questionário (Figura 16). Ao oferecer uma maneira de separar os participantes em duas vertentes diferentes sem que eles desconfiassem disso, essa metodologia inibiu a possibilidade de que o participante desconfiasse de que esse mecanismo existisse, evitando que, por impulso de curiosidade, ele criasse ou utilizasse uma segunda conta *Google* para acessar novamente o questionário.

Figura 17 – Pergunta 3

Pesquisa sobre Personagens

*Obrigatório

Observe com atenção o personagem apresentado abaixo. Esse é o Personagem A. Marque a opção que melhor reflete o tipo de personalidade que você acredita que ele tenha. *



- Acomodado, Inerte. Tendência a permanecer na zona de conforto.
- Aberto a novas experiências, expansivo. Sempre em movimento.
- Não consigo inferir nada sobre a personalidade dele

VOLTAR

PRÓXIMA

Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

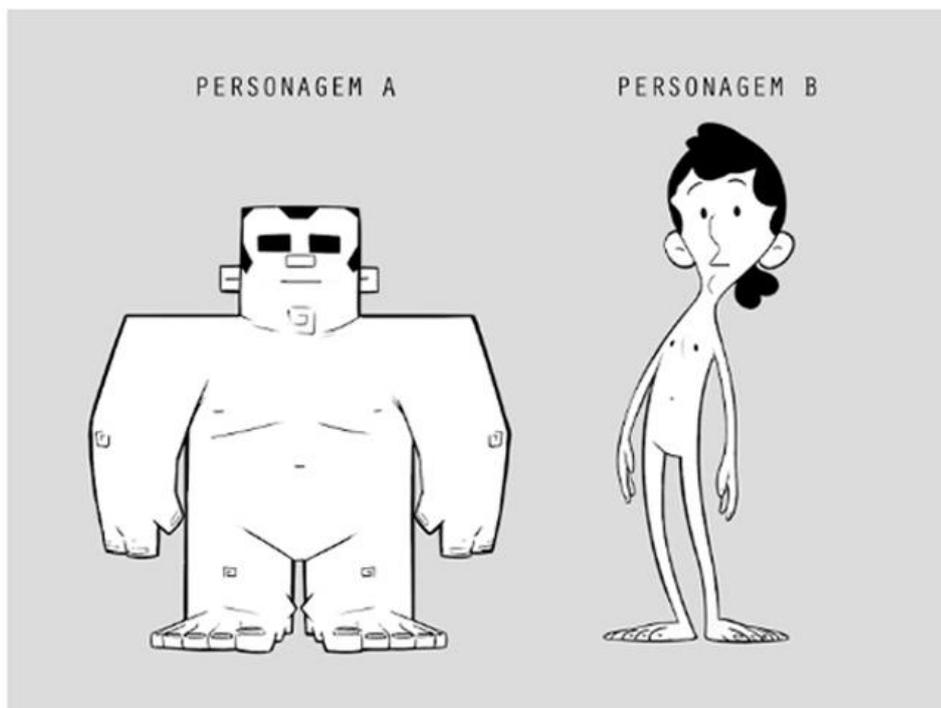
A terceira pergunta foi a apresentação inicial do personagem (Figura 17), simplesmente estático e representado da forma mais neutra possível.

Figura 18 – Pergunta 4

Pesquisa sobre Personagens

*Obrigatório

Trouxemos aqui um personagem secundário. Perceba se a impressão que você tinha do "Personagem A" mudou, agora que você está vendo os dois juntos. Caso não tenha mudado, marque a mesma opção que você marcou na questão anterior. Mas se você o vê de maneira diferente agora, marque a opção que melhor representa a impressão que você tem dele neste momento. *



- Acomodado, Inerte. Tendência a permanecer na zona de conforto.
- Aberto a novas experiências, expansivo. Sempre em movimento.
- Não consigo inferir nada sobre a personalidade dele.

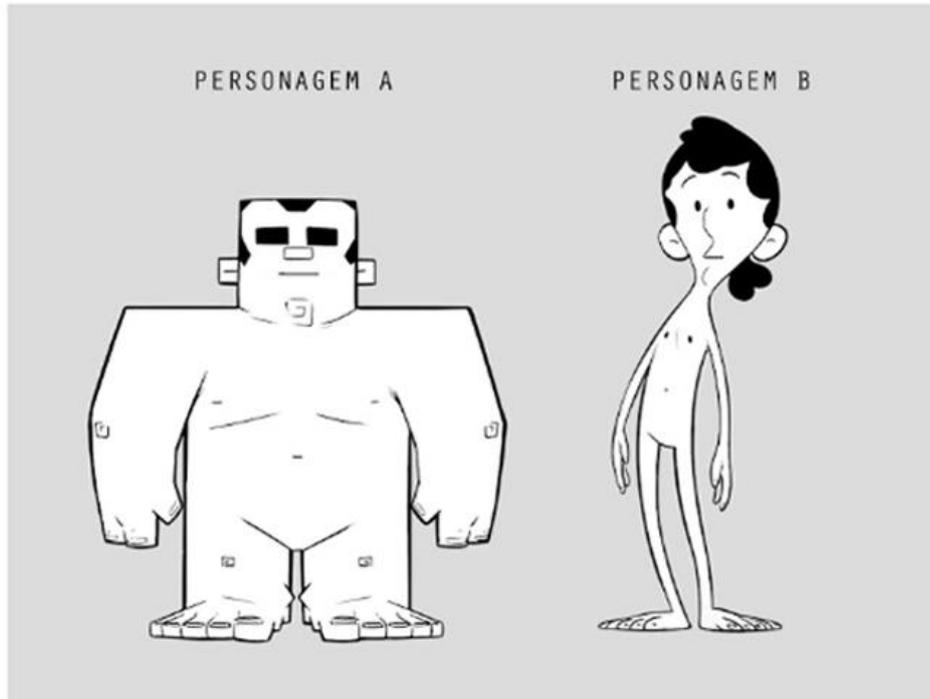
Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

A quarta etapa do formulário foi composta por duas perguntas. A primeira delas, assim como descrito no item 5.1.2, buscou entender se a impressão inicial que o participante teve do personagem apresentado a ele na pergunta anterior mudava no momento em que ele fosse colocado ao lado de um segundo

personagem (Figura 18). Essa estratégia tentava analisar se o contraste estabelecido pela comparação entre eles reforçava a impressão inicial ou a alterava.

Figura 19 – Pergunta 5

Agora nos diga o que você pensa sobre o "Personagem B". Qual das opções traz uma descrição mais próxima do que você imagina ser a personalidade dele? *



- Acomodado, Inerte. Tendência a permanecer na zona de conforto.
- Aberto a novas experiências, expansivo.
- Não consigo inferir nada sobre a personalidade dele.

VOLTAR

PRÓXIMA

Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Na segunda parte desta etapa quatro, foi formulada a pergunta 5 (Figura 19). A função dela foi oferecer a oportunidade de comparar as respostas obtidas aqui com as da pergunta 3 do outro segmento do questionário. No caso das imagens expostas nas Figuras 17, 18 e 19, que seguem o segmento do questionário que

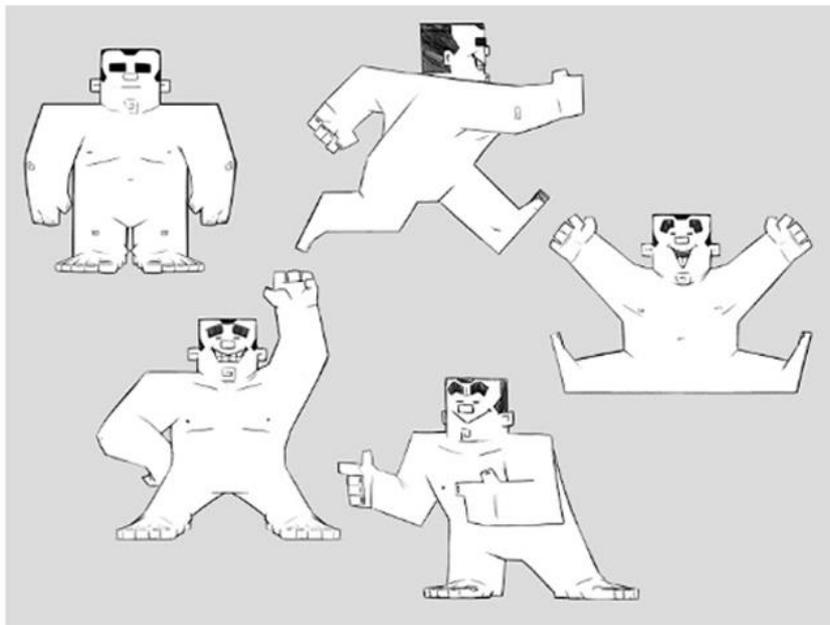
pergunta majoritariamente sobre o Personagem A, a pergunta 5 deste segmento serviu de comparação com a pergunta 3 do outro segmento, que questiona majoritariamente sobre o personagem B.

Figura 20 – Pergunta 6

Pesquisa sobre Personagens

*Obrigatório

Nesta nova imagem podemos ver o "Personagem A" em outras poses. Novamente, assinale a opção que você acredita representar melhor a impressão que você tem dele neste momento, com as novas informações que as poses trazem. *



- Acomodado, Inerte. Tendência a permanecer na zona de conforto.
- Aberto a novas experiências, expansivo. Sempre em movimento.
- Não consigo inferir nada sobre a personalidade dele.

VOLTAR

PRÓXIMA

Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

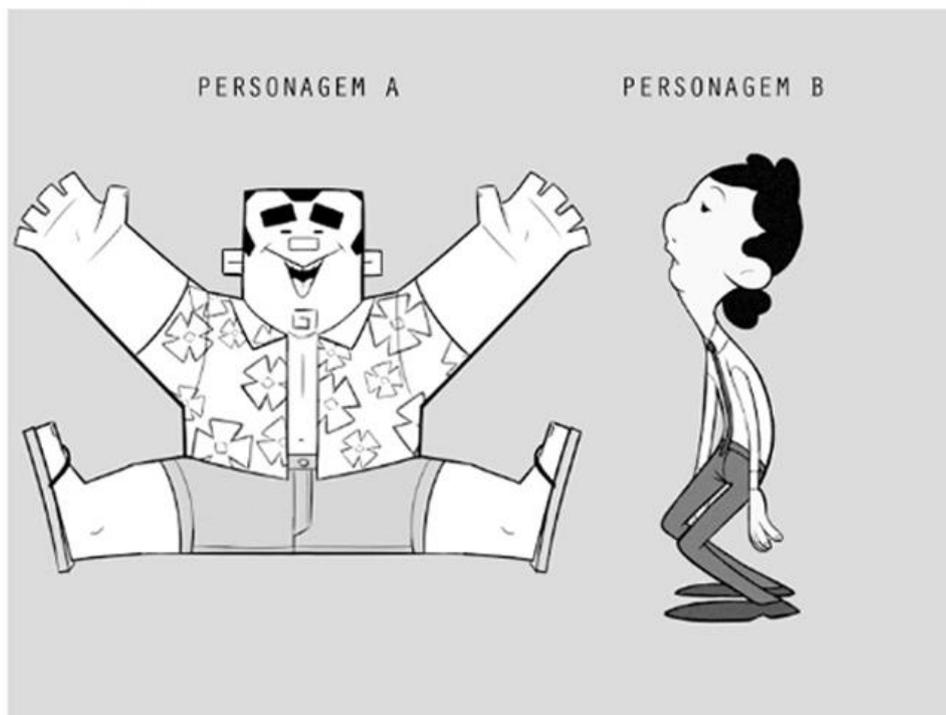
Na pergunta 6 (Figura 20), surgiu a primeira confrontação de contexto em oposição ao que foi estabelecido para o personagem, através de sua construção gráfica em relação às suas posturas e atitudes.

Figura 21 – Pergunta 7

Pesquisa sobre Personagens

*Obrigatório

Veja agora ambos os personagens com as suas respectivas roupas. Isso traz novas informações sobre eles. Escolha a opção que melhor define a impressão que você tem do "Personagem A" neste momento, com todas as informações visuais que você recebeu sobre ele até aqui. *



- Acomodado, Inerte. Tendência a permanecer na zona de conforto.
- Aberto a novas experiências, expansivo. Sempre em movimento.
- Não consigo inferir nada sobre a personalidade dele.

VOLTAR

ENVIAR

Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

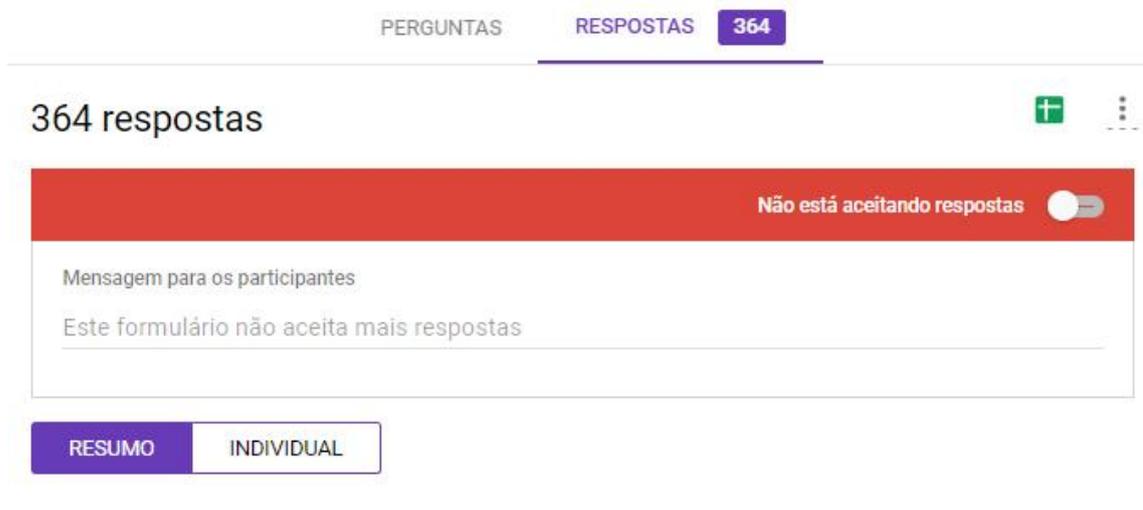
Com a pergunta 7 (Figura 21), chegou-se ao fim do questionário. Agora com o personagem completamente contextualizado por vestimentas e comportamento, o participante deveria escolher a opção que melhor descrevesse a impressão que ele

tem do personagem principal do segmento no qual ele está respondendo neste momento, considerando cada uma das etapas anteriores.

7 AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS DO QUESTIONÁRIO

O questionário foi aberto para receber respostas no dia 24 de maio de 2019 e ficou disponível para acesso aos participantes até o dia 5 de junho do mesmo ano. Ao final desse período, foram computadas 364 respostas individuais.

Figura 22 – Número de Respostas



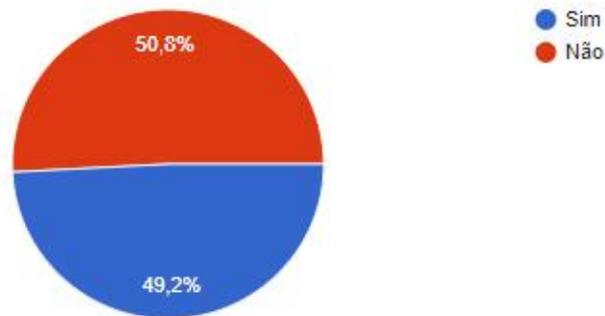
Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

A ferramenta em que o formulário foi criado forneceu a exibição dos resultados em gráficos de porcentagem para cada resposta, o que facilitou bastante a percepção que os participantes tiveram em cada uma das respostas. Ela também ofereceu a visualização das respostas individualmente ou através de uma tabela gerada automaticamente. Para esta pesquisa, porém, não foi necessária uma análise minuciosa de cada uma das respostas, já que os resultados gerais comunicaram melhor o que se pretendeu analisar.

Figura 23 – Resultado 1

Antes de começarmos, gostaríamos de saber se você estuda ou trabalha em algum setor das artes visuais (design gráfico, animação, quadrinhos, artes plásticas, jogos, etc.)

364 respostas



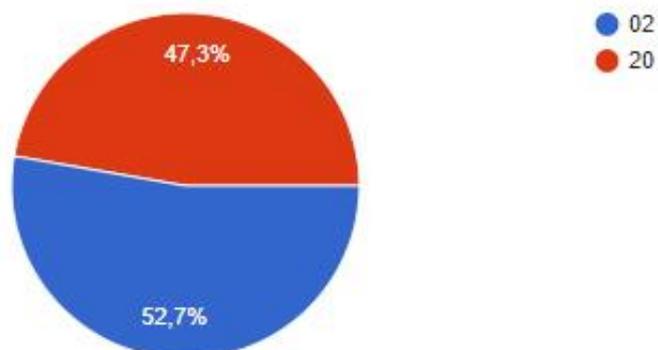
Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Caso o resultado da primeira pergunta pendesse mais para um lado do que para o outro, a pesquisa poderia ter sido direcionada para um caminho bem diferente. Mas, como visto acima, as respostas a essa pergunta foram muito equivalentes. Praticamente os participantes estavam divididos exatamente na metade quanto à formação ou não no campo das artes visuais.

Figura 24 – Resultado 2

Escolha um Número

364 respostas



Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

A ideia de usar números como um fator de distribuição aleatória dos participantes entre os dois segmentos do questionário provou ser uma decisão acertada. A escolha entre as opções foi bastante equilibrada, se aproximando da divisão em 50% para um lado e 50% para outro (Figura 24). Caso esse resultado tivesse sido diferente, ele poderia representar um risco para a pesquisa, pois a comparação entre as respostas, considerando um quantitativo similar de participantes para ambos os personagens, era importante para uma análise mais equilibrada.

7.1 Primeiro segmento de perguntas: Personagem A

O questionário foi dividido em dois caminhos: um que seguiu perguntas feitas majoritariamente sobre o Personagem A e um segundo segmento que funcionou da mesma maneira, mas dessa vez para o Personagem B. As perguntas foram exatamente as mesmas, assim como as opções de respostas. As diferenças entre os dois segmentos estão presentes apenas na parte do enunciado, que indica a qual dos personagens a pergunta se refere, e na imagem que a acompanha, apresentando visualmente o personagem em questão. Analisamos, a seguir, as respostas obtidas no primeiro segmento, que se concentra no Personagem A.

Figura 25 – Resultado 3

Observe com atenção o personagem apresentado abaixo. Esse é o Personagem A. Marque a opção que melhor reflete o tipo de personalidade que você acredita que ele tenha.

192 respostas



Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

A primeira coisa a ser observada é que de fato a maioria das respostas comprovou o que era esperado: as pessoas parecem, majoritariamente, responder à influência simbólica da forma quadrada associando o Personagem A às características relacionadas à estabilidade, firmeza e inércia. Contudo, essa maioria não foi tão expressiva. 31,7% das respostas rejeitaram isso e optaram por uma das outras duas alternativas (Figura 25).

Um ponto interessante a ser observado neste gráfico é o de que 15,6% das respostas não só rejeitaram a opção mais próxima do objetivo que guiou a construção do Personagem A, como escolheram a alternativa que vai no caminho contrário a esse, identificando-o como alguém “Aberto a novas experiências, expansivo. Sempre em movimento.”. Ora, é certo que sua postura, suas vestes e fisionomia não inspiram essa percepção (pelo menos em teoria não). É muito interessante, então, observar esse resultado.

Figura 26 – Resultado 4

Trouxemos aqui um personagem secundário. Perceba se a impressão que você tinha do "Personagem A" mudou, agora que você está vendo os dois juntos. Caso não tenha mudado, marque a mesma opção que você marcou na questão anterior. Mas se você o vê de maneira diferente agora, marque a opção que melhor representa a impressão que você tem dele neste momento.

192 respostas



Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Outro resultado interessante foi o observado na Figura 26. Em uma primeira análise – uma vez que o Personagem A foi criado sobre os fundamentos dos conceitos carregados pelo símbolo do quadrado –, esperava-se que os dois

resultados mais expressivos fossem as opções que corroborassem com a mensagem transmitida por esses conceitos, ou aquela que expressasse incapacidade de inferir qualquer percepção. Somado a isso, deve-se considerar que foi feito um esforço para que, até então, não existisse outros recursos de *design* que sugerissem novas interpretações do personagem, apenas aquela oferecida pelo seu simbolismo formal.

Agora, quanto à comparação com um personagem que represente o oposto formal do primeiro em questão, esperava-se que por contradição as qualidades do conceito inicial fossem evidenciadas. Ora, se um participante não foi capaz de notar a influência da forma básica a partir da imagem única do personagem, agora que o oposto dele é colocado ao lado, a percepção disso se tornaria mais nítida: é mais fácil analisar se uma bola é cinza ou preta quando se tem uma branca ao lado dela.

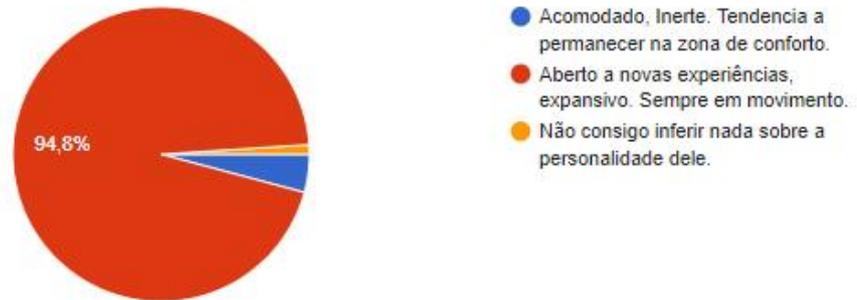
Apesar da aparente lógica dessa linha de raciocínio, os resultados mostraram algo bem diferente. O número de respostas que sinalizaram incapacidade de inferir algo sobre o personagem aumentou minimamente (16,1% a 16,7%) enquanto o número de participantes que declaram perceber o Personagem A como alguém aberto a novas experiências e expansivo – o que é o contrário do que sua construção tenta sugerir –, teve um aumento de quase 15%. Obviamente, isso significa que parte das pessoas que o identificaram com as qualidades semelhantes às das formas que o compõe transitou para uma alternativa incongruente com a primeira resposta (subindo de 15,6% para 28,1%).

É difícil sugerir uma explicação para esse comportamento estranho dos participantes. É mais fácil comparar com o resultado anterior e notar que o Personagem A, isolado em situação neutra e sem nenhuma outra interferência comparativa (Figura 25), parece transmitir melhor as mensagens subjetivas de suas formas gráficas.

Figura 27 – Resultado 6

Nesta nova imagem podemos ver o "Personagem A" em outras poses. Novamente, assinale a opção que você acredita representar melhor a impressão que você tem dele neste momento, com as novas informações que as poses trazem.

192 respostas

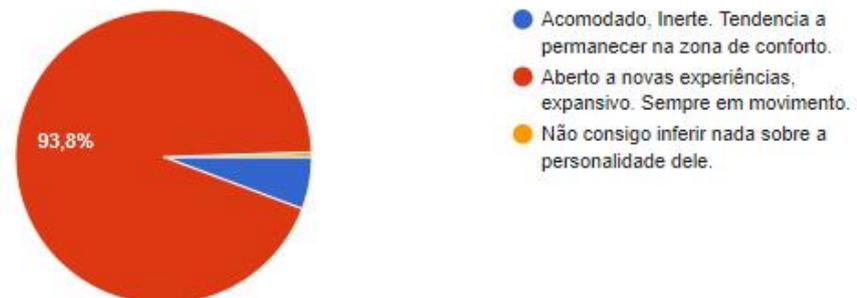


<<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Figura 28 – Resultado 7

Veja agora ambos os personagens com as suas respectivas roupas. Isso traz novas informações sobre eles. Escolha a opção que melhor define a impressão que você tem do "Personagem A" neste momento, com todas as informações visuais que você recebeu sobre ele até aqui.

192 respostas



<<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

As últimas duas perguntas obtiveram praticamente o mesmo resultado (Figuras 27 e 28). Observando os gráficos, fica evidente que os recursos de *design* que geram estímulos objetivos (posturas e vestuário) sobrepõem drasticamente aqueles que geram estímulos subjetivos (forma quadrada). Pelo menos, é o que aponta esse teste, nas circunstâncias aqui criadas.

7.2 Segundo segmento de perguntas: Personagem B

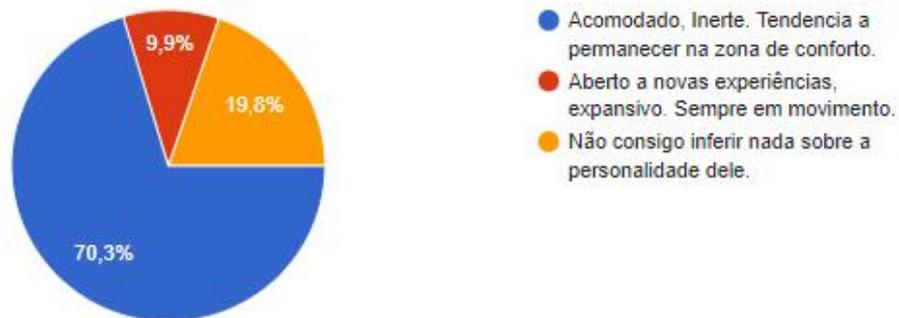
Agora analisamos as respostas obtidas no segundo segmento do questionário feito para esta pesquisa, em que as perguntas se concentram no Personagem B.

Figura 29 – Resultado 3 do segmento 2

Observe com atenção o personagem apresentado abaixo. Esse é o Personagem B. Marque a opção que melhor reflete o tipo de personalidade que você acredita que ele tenha.



172 respostas



Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

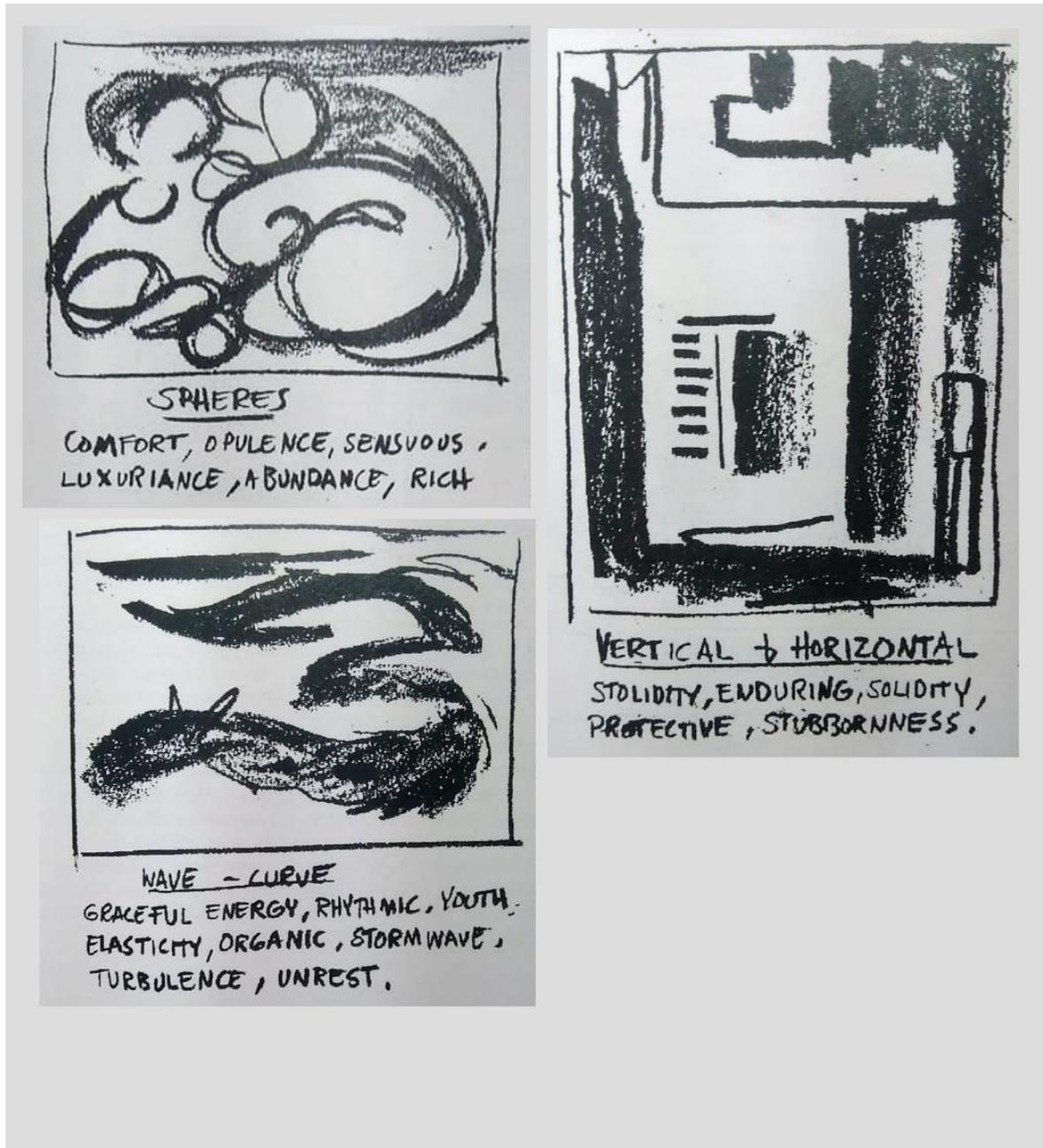
O personagem B foi construído com formas circulares e linhas curvas. Desde a construção anatômica do personagem, passando por sua postura e chegando até aos detalhes formais do rosto ou cabelo, essa foi a diretriz. Seus olhos são pontos redondos, sua sobrancelha é curva, seus mamilos, dedos e unhas são compostos por formas circulares.

Aqui, cabe mais uma vez uma análise acerca da mensagem que as formas gráficas podem transmitir às pessoas. No livro *Drawn to Life : 20 Golden Years of Disney Master Classes* (STANCHFIELD, 2009), o autor aborda o uso de símbolos na construção do desenho e trás à tona registros de explorações de formas e linhas feitas pelo artista Richard Haines muitos anos antes. Veja o que Stanchfield tem a dizer sobre símbolos:

Desenhos são símbolos. Eles são um arranjo de linhas e formas que meramente representam coisas reais medida em que esses símbolos possam ser incorporados em uma cena (layout, background, ou desenhos de animação) e a medida em que as emoções comunicadas serão absorvidas pela audiência. Usar esses símbolos não vai apenas incrementar a cena, como também funcionar como um atalho para ilustrar suas ideias¹²(STANCHFIELD, 2009, p.21).

¹² Drawings are but symbols. They are an arrangement of lines and shapes that merely represent real things to the extent that these symbols can be incorporated in a scene (layout, background, or animation drawings) and to the extent that the emotion communicated will hopefully be kindled in the

Figura 30 – Mood Symbols



Fonte: Compilação do autor extraídas do livro *Drawn to Life : 20 Golden Years of Disney Master Classes* (STANCHFIELD, 2009, p. 21 a 24).

Apesar de formas circulares e linhas curvas transmitirem a sensação de abundância, opulência, energia, ritmo, elasticidade, agitação (Figura 30), essas características parecem não ter sido eficientemente comunicadas através do personagem: 70,3% das 172 respostas indicaram justamente o contrário. E, ainda mais surpreendentemente, os participantes escolheram a opção mais próxima das

audience. Using these symbols will not only enhance the scene but will actually work as a short cut to illustrating your ideas

qualidades associadas a quadrados e linhas retas com maior força do que apontam as respostas obtidas sobre o Personagem A em uma etapa equivalente do questionário, como pode ser observado na Figura 25.

As razões por detrás de tal resultado são difíceis de serem compreendidas, pois mesmo tentando ao máximo limitar o número de ruídos em torno dos personagens – com medidas como criar personagens inéditos para a pesquisa; tornar neutras suas expressões corporais e faciais a fim de não sugerir nenhum estado de espírito através delas; apresentá-los em etapas e enunciados isentos – , existe uma série de fatores que podem interferir na leitura subjetiva deles.

Importante notar que o ponto central de contraponto entre os personagens é a ideia de movimento. Enquanto um foi criado para sugerir a ideia de letargia (Personagem A), o outro deveria sugerir maior dinamismo (Personagem B). Mas a maneira com que eles foram apresentados aos participantes da pesquisa favorecia a impressão de estagnação, pois para evitar causar influências, inicialmente, eles foram exibidos em estado de repouso, da maneira mais neutra possível dentro das circunstâncias criadas. Ainda assim, é curioso que o resultado tenha sido tão diferente do que se esperava, pois a representação do repouso neutro do Personagem B evidenciou uma clara linha de ação postural curvilínea no seu posicionamento (Figura 31) que não foi considerada pelos participantes da pesquisa como relacionada à dinâmica e ao movimento (em comparação com a linha de ação retilínea do Personagem A).

Figura 31 – Linha de Ação Personagem B

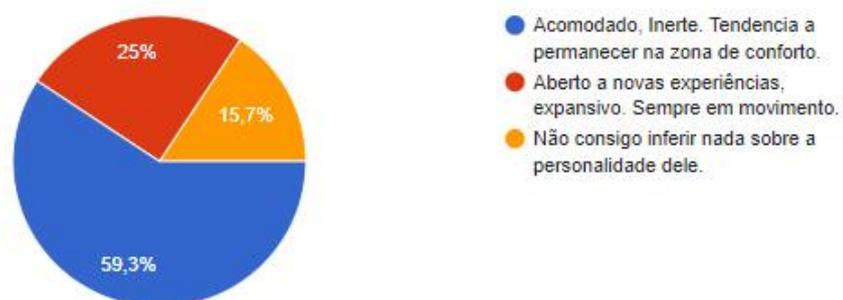
Fonte: Criação do Autor

Figura 32 – Resultado 4 do segmento 2

Trouxemos aqui um personagem secundário. Perceba se a impressão que você tinha do "Personagem B" mudou, agora que você está vendo os dois juntos. Caso não tenha mudado, marque a mesma opção que você marcou na questão anterior. Mas se você o vê de maneira diferente agora, marque a opção que melhor representa a impressão que você tem dele no momento.



172 respostas



Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

As respostas à quarta pergunta, no segmento 2, apontaram uma redução sutil na quantidade de pessoas que não conseguiu fazer nenhuma leitura do personagem ou que não se identificou com as outras opções. Mas o dado interessante surge ao notarmos que houve uma expansão de mais de 15% de manifestações que

declararam enxergar o personagem B – agora que está sendo visto ao lado de sua contraparte, o Personagem A –, como um personagem “Aberto a novas experiências, expansivo. Sempre em movimento” (Figura 32). Os dados apontam que, ao estar em situação comparativa ao Personagem A, os efeitos dos símbolos com os quais o Personagem B foi criado se tornaram mais nítidos para os participantes.

Isso é interessante, pois como foi exposto no item 4.2, o círculo tende a funcionar como um símbolo mais amplo e turvo em seus significados quando comparado ao quadrado. É possível que a apresentação em dupla torne mais evidente qual é o papel dos círculos e curvas na construção daquele personagem, pois a comparação fortalece a leitura dos significados em contraponto entre as duas formas.

Figura 33 – Resultado 6 do Segmento 2

Nesta nova imagem podemos ver o "Personagem B" em outras poses. Novamente, assinale a opção que você acredita representar melhor a impressão que você tem dele neste momento, com as novas informações que as poses trazem.

172 respostas

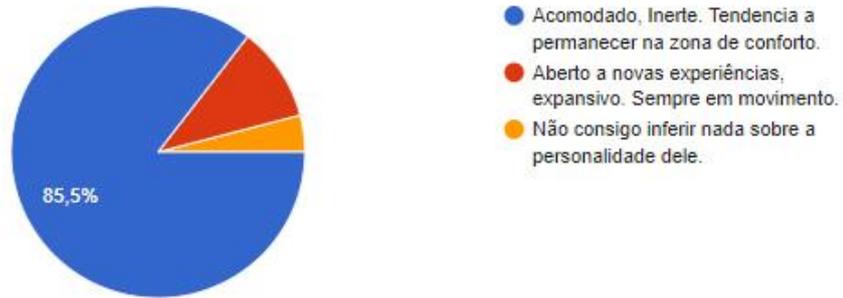


Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Figura 34 – Resultado 7 do Segmento 2

Veja agora ambos os personagens com as suas respectivas roupas. Isso traz novas informações sobre eles. Escolha a opção que melhor define a impressão que você tem do "Personagem B" neste momento, com todas as informações visuais que você recebeu sobre ele até aqui.

172 respostas



Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

O resultado das duas últimas perguntas sobre o Personagem B mostrou resultado semelhante ao obtido pelas mesmas duas perguntas em relação ao Personagem A (Figuras 32 e 33). Nesse sentido, a conclusão foi igualmente similar: os efeitos de recursos objetivos (postura, vestuário) em um *design* de personagem teve muito maior peso no momento de leitura desse personagem do que os recursos subjetivos (forma circular), considerando o contingente de pessoas que participaram da pesquisa em maio de 2019.

7.3 Comparação entre a as primeiras impressões do personagem em cada um dos segmentos

Novamente, observe a imagem do gráfico que representa as respostas que revelam a primeira percepção das pessoas sobre o Personagem A no primeiro segmento do formulário, onde ele aparece isolado (Figura 25). E abaixo, na Figura 35, veja o gráfico que representa a primeira percepção dos participantes sobre o personagem A no segundo segmento, onde ele aparece pela primeira vez acompanhado do Personagem B.

Figura 25 – Resultado 3

Observe com atenção o personagem apresentado abaixo. Esse é o Personagem A. Marque a opção que melhor reflete o tipo de personalidade que você acredita que ele tenha.

192 respostas

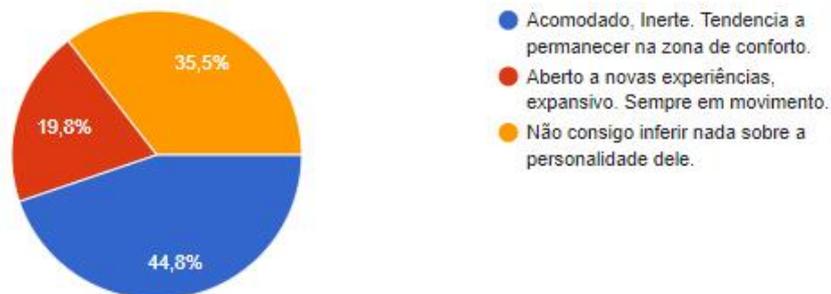


Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Figura 35 – Resultado 5 do Segmento 2

Agora nos diga o que você pensa sobre o "Personagem A". Qual das opções traz uma descrição mais próxima do que você imagina ser a personalidade dele?

172 respostas



Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Agora, analisemos o resultado das respostas sobre o Personagem B quando apresentado pela primeira vez aos participantes (Figura 29) e depois quando aparece acompanhado do Personagem A (Figura 34).

Figura 29 – Resultado 3 do segmento 2

Observe com atenção o personagem apresentado abaixo. Esse é o Personagem B. Marque a opção que melhor reflete o tipo de personalidade que você acredita que ele tenha.

172 respostas

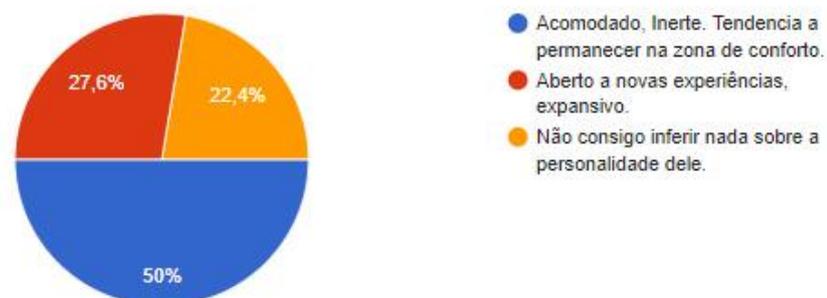


Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Figura 36 – Resultado 5 do segmento 1

Agora nos diga o que você pensa sobre o "Personagem B". Qual das opções traz uma descrição mais próxima do que você imagina ser a personalidade dele?

192 respostas



Fonte: <<https://forms.gle/AvqPkYAAFymLMjidA>>

Diante dessa comparação de resultados em situações diferentes, é possível analisar que existe uma coerência. As reações obtidas, no momento em que o Personagem A e o Personagem B são apresentados aos participantes (que estavam respondendo as questões do segmento 1), guardam semelhança com as respostas obtidas pelas perguntas que indagavam aos participantes do segmento 2 do questionário (qual era a impressão que eles tinham sobre o Personagem A comparado ao Personagem B e vice-versa).

As respostas do grupo de participantes que respondeu o segmento do questionário com o Personagem A demonstraram haver mais facilidade em se conectar com as influências da carga simbólica da forma quadrada quando observaram o Personagem A isolado (os 68,2% na Figura 25 caíram para 44,8% na Figura 35).

No outro pólo da pesquisa, um segundo grupo respondeu o segmento que o indagava primeiramente sobre o Personagem B isolado, e depois respondia novamente, observando-o dessa vez apresentado ao lado do Personagem A. Ao contrário do que aconteceu com os participantes que responderam o primeiro segmento, esse segundo grupo demonstrou extrema dificuldade em se conectar com a influência simbólica das formas que compõem o personagem B, mas ao observá-lo ao lado do Personagem A, essa dificuldade diminuiu, fazendo com que uma porcentagem perceptível de respostas se transferisse para o lado oposto (os 70,3% na Figura 29 caíram para 50% na Figura 34).

A diferença é que, enquanto o grupo que respondeu sobre o personagem A, ao vê-lo ao lado do outro, mudou sua opinião para “não consigo inferir nada sobre a personalidade dele” (os 16,1% na Figura 25 dobraram para 35,5% na Figura 35), aqueles que responderam sobre o Personagem B, ao vê-lo na mesma situação, deixaram de percebê-lo como “Acomodado, inerte” e passaram a vê-lo como “aberto a novas experiências, expansivo” (os 9,9% na Figura 29 triplicaram para 27,6% na Figura 36). Ou seja, a interferência de outro personagem, no primeiro caso, tornou a mensagem simbólica mais fraca enquanto a interferência no segundo caso moveu a percepção das características simbólicas para o espectro oposto.

8 CONCLUSÃO

O objetivo dessa pesquisa não era chegar a um resultado específico que argumentasse em favor da percepção das formas simbólicas na criação inicial de personagens como elemento síntese de sua personalidade. Ou questionar se esse método, de fato, influencia decisivamente na interpretação dos participantes do questionário quanto à influência da forma básica dos personagens sobre a construção prévia de identificação da personalidade das figuras.

Antes disso, a intenção foi pensar no *design* de personagem como uma tarefa metodológica e analisar algumas partes desse processo. Tentar entender como as pessoas percebem os personagens é uma missão difícil, mas recompensadora. Principalmente quando se trata de analisar os impactos subjetivos que os personagens têm sobre as pessoas. Considerando o percentual de pessoas que participaram do questionário, uma análise conclusiva foi a de que os efeitos de recursos objetivos (postura, vestuário) foi mais influente do que os recursos subjetivos (forma quadrada e forma circular), em relação ao *design* comparativo de personagem desenvolvido para essa pesquisa. No entanto, se esperava uma influência maior dos recursos subjetivos da forma em razão do método processual desenvolvido para elaborar as figuras e o questionário: limitou-se o número de ruídos em torno dos personagens, criando-se personagens inéditos para a pesquisa; neutralizou-se suas expressões corporais e faciais; e eles foram apresentados em etapas e enunciados direcionados ao objeto de estudo: a influência do *design* na percepção de movimento (círculo) em oposição à inércia (quadrado). Curiosamente, os participantes não interpretaram a linha de ação postural do Personagem B, claramente curva, como constituinte de um personagem "Aberto a novas experiências, expansivo".

Entender como cada etapa na construção de um personagem tem uma força e uma função específica não só aprimora o *designer* a escolher mais cuidadosamente os recursos empregados, como também expande seus horizontes e liberta sua criatividade, pois existe uma série de fatores que podem interferir na leitura subjetiva dos personagens criados por ele.

Esta pesquisa trouxe dados conclusivos, dados inconclusivos e amplas possibilidades de análise. Mas é importante lembrar que ela foi feita com a intenção

de manter o foco em um recurso específico de *design* e aplica-lo a um caso único. Por tanto, seu papel não é o de definir, ou tentar fazê-lo, com exatidão a natureza das relações entre o personagem e aquele que o observa. Ela cumpre seu papel no momento em que demonstra que a criação de personagens é um mar profundo, repleto de mistérios a serem decifrados e caminhos a serem explorados. Um mesmo resultado pode ser alcançado por inúmeros trajetos diferentes. As soluções não precisam ser as mesmas. E ao investigar aspectos diferentes do tema, estamos ampliando possibilidades de exploração.

Que resultados seriam obtidos se, ao invés de polarizar os personagens, tivéssemos direcionados ambos para um mesmo caminho e alterado apenas as formas gráficas que os construíram? Se tivéssemos utilizado outro ponto de contraposição que não o movimento (em contraposição à inércia)? Essas e outras infindáveis perguntas estão esperando para serem respondidas. Se esta pesquisa conseguir inspirar outros pesquisadores a se debruçarem sobre o vasto tema da criação de personagens, ela terá cumprido seu papel.

REFERÊNCIAS

CHEVALIER, J. Dicionário de Símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números). 12.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

HAUSER, Tim. "The Art of Up". 2009.

JULIUS, Jessica. "The Art of Zootopia". 2016.

JUNG, Carl G.et al. "O Homem e seus Símbolos" ("Man and His Symbols"): 2.ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2008.

SLY, Randall. Cory Loftis Interview. characterdesign.blogspot, 2010. Disponível em <<http://cory-loftis-interview.blogspot.com>>. Acesso em: 12 de Junho de 2019.

STANCHFIELD, Walt. "Drawn to Life : 20 Golden Years of Disney Master Classes". 2009.

STEPHEN, Silver. "The Silver Way". 2017)

WATANABE, Hiroshi. "Como criar formulários no Google Docs".2011. Disponível em <<https://www.tecnomundo.com.br/computacao-em-nuvem/10484-como-criar-formularios-no-google-docs.htm>> Acesso em: 12 de Junho de 2019.

ZARNEKE, T. M.. "The Art of How to Train Your Dragon". 2010.